Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

Livro do Jogador

Já faz muito tempo que o AD&D 2ª Edição foi lançado traduzido no Brasil. E devido a isso os livros acabaram se tornando raros, e caros.

Sendo assim, movido por esse motivo e um grande saudosismo, rediagramei os 3 principais livros do AD&D. Esse é a segunda vez que faço isso. Na primeira vez, muitas pessoas me agradeceram e entraram em contato comigo.

Dessas pessoas desejo agradecer a duas: a Franz Andrade e ao Vinícius Dias. Os dois me forneceram as edições Premium do AD&D, que me serviram de fonte e guia para essa segunda rediagramação. O Vinícius foi o responsável pela adaptação da capa, não sendo trabalho meu.

Também agradeço ao Marcius Vetrack, esse trabalho foi baseado no livro escaneado por ele.

OBS.: O processo de reconhecimento de caracteres (OCR) não é perfeito. Algumas vezes haverá erros no texto, por mais que eu tenha revisado. Por isso peço a quem os encontrar, como também críticas e sugestões, que escreva para **rpgerros@hotmail.com**.

Versão desta edição:
LIVRO DO JOGADOR V. 2.0.

A versão quem tem em mãos foi pensada para ser usada virtualmente. Mas caso deseje uma versão em maior resolução para imprimir, entre em contato para que eu a forneço.

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

Livro do Jogador

para o AD&D.

TSR

Créditos

Design da 2ª Edição: David "Zeb" Cook
Desenvolvimento: Steve Winter e Jon Pickens
Coordenação do Teste de Jogo: Jon Pickens
Editores: Mike Breault, Jean Rabe, Thomas Reid, Steven Schend e Ray Vallese
Leitura de Provas: Jean Black, Teresa Reid, Curtis Smith, Valerie Vallese e James Ward
Ilustração de Capa: Jeff Easley
Diretor de Arte: Peggy Cooper
Ilustração de Capa: Jeff Easley
Ilustrações Internas: Ned Dameron, Laura Lakey, Den Beauvais, Les Dorscheid, Jeff Easley, Ken Frank, Daniel Frazier, Carol Heyer, David O. Miller, Allan Polack, Robh Ruppel e Tony Sczcudio
Diretor Gráfico: Sarah Feggestad
Diagramação: Dee Feggestad
Tipografia: Nacy J. Keerkstra
Diagramas: Diesel

Em número grande demais para serem citados nome a nome são as centenas de jogadores que nos ajudaram nos testes de jogo de AD&D 2ª Edição. Seus esforços foram inestimáveis no aperfeiçoamento deste livro.
Finalmente, os créditos devem ser divididos com qualquer um que já tenha feito uma pergunta, oferecido uma sugestão, escrito um artigo ou feito um comentário sobre o jogo AD&D.
Este trabalho é derivado do Livro do Jogador e Livro do Mestre para Advanced Dungeons & Dragons originais, escritos por Gary Gygax, e Unearthed Arcana e outros textos por Gary Gygax e outros.
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DAR SUN, DRAGONLANCE, GREYHAWK, FORGOTTEN REALMS, AL-QADIN, MONSTROUS COMPENDIU GREYHAWK , RAVENLOFT, LIVRO DO MONSTRO (MONSTROUS MANUAL), PLANESCAPE, BIRTHRIGHT, DRAGON, DUNGEON MASTER e PLAYER'S OPTIONS e a logomarca TSR são marcas registradas de propriedade de TSR, Inc.

Copyright 1989,1995, TSR, Inc.

Prefácio

Você é um jogador experiente. Joga AD&D há vários anos. Um dia descobre que seu jogo favorito não só foi lançado em português como também está completamente diferente: 25% a mais de páginas, todo colorido, com uma diagramação ousada, melhor! E pensa: Mudaram tudo? É outro jogo? Fizeram uma 3ª edição?

E a resposta a tudo isso é: Não!

Esta não é uma terceira edição de AD&D. É a mesma versão que seus amigos, colegas de escola e de trabalho vêm jogando há anos. Então, o que mudou? Obviamente, o livro parece diferente. Sim, existem algumas mudanças sutis nas regras. Assim como as classes e os personagens foram modificados e o ambiente de jogo ganhou mais consistência. Aqui dentro você também vai encontrar ilustrações maiores, coloridas e um texto de fácil leitura. Fazer essas mudanças foi muito mais trabalhoso do que esperávamos, mas o esforço valeu a pena.

Desde que foi lançado, o jogo AD&D cresceu de um modo imprevisível. Viajamos por mundos fabulosos, do horror sombrio de RAVENLOFT aos mercados exóticos de AL-QADIM, e através da face ardente de DARK SUN. Agora, os horizontes infinitos de PLANESCAPE chegam até nós e, ainda além, vislumbramos as pontas das lanças e bandeiras tremulantes sobre os exércitos reunidos de BIRTHRIGTH. E, claro, à frente de tudo isso estão os grandes e lendários FORGOTTEN REALMS.

O livro mudou, mas nossa meta continua a mesma: publicar coisas que façam os jogadores de fantasia exclamarem "Era exatamente o que eu queria!" E fazemos isso pelo mesmo motivo que faz você jogar: porque é divertido!

É esta a edição que você tem nas mãos. Uma edição que a Abril Jovem está lançando simultaneamente com os Estados Unidos, para o delírio dos jogadores de fantasia.

Steve Winter
Fevereiro, 1995

Índice

Bem-vindo à 2ª Edição do Jogo AD&D 8

Por que umaa 2ª Edição? 8
Como as Regras Foram Organizadas 8
Aprendendo o Jogo 8
Para quem vem do D&D 8
A Linha de Produtos AD&D 2ª Edição 9
Uma Nota a Respeito dos Pronomes 9

Informações Básicas 10

O Objetivo 11
Materiais Necessários 11
Um exemplo de jogo 11

Glossário 13

Criaçao de Personagens Passo a Passo 16

Capítulo 1: Valor das Habilidades dos Personagens 18

Atribuindo Valores às Habilidades 18
Métodos Alternativos para Jogar os Dados 18
Pontuação de Habilidade 19
Força 19
Destreza 20
Constituição 20
Inteligência 22
Sabedoria 23
Carisma 23
O Que Significam os Números 25

Capítulo 2: Raças dos Personagens 26

Valores Mínimos e Máximos de Habilidade 26
Ajustes Raciais de Habilidade 27
Restrições de Classe e Limites de Nível 27
Línguas 27
Anões 27
Elfos 28
Gnomos 29
Meio-Elfos 30
Halflings 31
Humanos 32
Outras Características 32

Capítulo 3: Classes de Personagens 34

Valores de Habilidade para Classes 35
Homens de Armas 36
Guerreiros 36
Paladinos 38
Rangers 40
Arcanos 42
Magos 44
As Escolas de Magia 44
Arcanos Especialistas 45
Ilusionistas 46
Sacerdotes 47
Clérigos 48
Sacerdotes de Um Mito Específico 49
Exigências 49
Armas Permitidas 49
Magias Permitidas (Esferas de Influência) 49
Poderes Concedidos 50
Etos 50
Títulos de Sacerdotes 50
Equilibrando tudo 50
Druidas 51
Requisitos 51
Armas Permitidas 51
Magias Permitidas 52
Poderes Concedidos 52
Etos 52
Organização Druídica 52
Druidas, Arquidruidas e o Grande Druida 52
O Druida Venerável e os Druidas Hierofantes 53
Ladinos 54
Ladrões 54
Bardos 58
Personagens Multiclasse e de Classe Dupla 61
Combinações multiclasse 61
Multiclasse: Benefícios e Restrições 61
Classe Dupla: benefícios e Restrições 62

Capítulo 4: Tendência 64

Ordem, Neutralidade e Caos 64
Bem, Neutralidade e Mal 65
Combinações de Tendência 65
Criaturas sem Tendência 66
Trocando Tendências 69

Capítulo 5: Perícias (Opcional) 70

Adquirindo Perícias 70
Treinamento 71
Perícias com Armas 71
Efeitos da Perícia com Armas 72
Bônus para Armas Semelhantes 72
Especialização em Armas 73
Custo da Especialização 73

Índice

Efeitos da Especialização ... 73
Pericias Comuns ... 73
Usando o Que Você sabe ... 74
Talentos Secundários ... 74
Perícias Comuns ... 74
Usando Perícias Comuns ... 75
Descrição das Perícias Comuns ... 77

Capítulo 6: Dinheiro e Equipamento ... 88

Capital Inicial dos Personagens ... 89
Listas de Equipamentos ... 89
Descrição do Equipamento ... 89
Arreios e Armaduras para Montarias ... 89
Meios de Transporte ... 92
Equipamento Variado ... 93
Armas ... 96
Descrição das Armas ... 96
Armaduras ... 99
Descrição das Armaduras ... 99
Tamanho das Armaduras ... 101
Colocando e Retirando Armadura ... 101
Carga (Regra Opcional) ... 102
Peso básico (Regra de Campeonato) ... 102
Peso Específico (Regra Opcional) ... 102
Bagagem e Montarias ... 102
(Regra de Campeonato) ... 102
Armaduras Mágicas e Carga ... 105
Carga e seus Efeitos ... 105

Capítulo 7: Magia ... 106

Magia Arcana ... 107
Escolas de Magia ... 107
Aprendendo as Magias ... 108
Ilusões ... 108
Magias Divinas ... 111
Lançando Magias ... 111
Componentes da Magia (Regra Opcional) ... 113
Pesquisando Magias ... 113
Descrição Das Magias ... 113

Capítulo 8: Experiência ... 117

Experiência do Grupo ... 117
Experiência Individual ... 117
Treinamento ... 117
E o que Exatamente Devemos Fazer? ... 117

Capítulo 9: Combate ... 118

Mais do Que Simples Pancadaria ... 118
Definições ... 118
Jogada de Ataque ... 119
Calculando o Número de Acerto ... 119
Modificadores para Jogadas de Ataque ... 120
Tipos de Arma vs. Modificadores de armadura ... 120
Números de Acertos Impossíveis ... 121
Calculano TAC0 ... 121
Combate e Encontros ... 121
Rodada de Combate ... 121
O Que Você Pode Fazer em uma Rodada ... 122
A Sequência de Combate ... 122
Iniciativa ... 124
Procedimento Padrão de Iniciativa ... 124
Modificadores de Iniciativa ... 124
Iniciativa do Grupo ... 125
Iniciativa Individual (Regra Opcional) ... 126
Ataques Múltiplos e Iniciativa ... 126
Magias e Iniciativa ... 127
Velocidade da Arma e Iniciativa (Regra Opcional) ... 127
Velocidade e Armas Mágicas ... 127
Atacando com Duas Armas ... 127
Movimentação em Combate ... 127
Movimentação em Combate Corpo a Corpo ... 127
Movimentação e Combate à Distância ... 128
Investindo contra um Oponente ... 128
Retirada ... 128
Ataques Não Letais ... 128
Boxe e Luta Livre ... 128
Imobilização ... 129
Armas em um Combate Não Letal ... 130
Combate Não Letal e Criaturas ... 130
Magias de Toque e Combate ... 131
Armas de Arremesso e Combate ... 131
Alcance ... 131
Cadência de Tiro ... 131
Modificadores por Habilidade em Combate à Distância ... 131
Ataques Corpo a Corpo e à Distância ... 131
Defesas Contra Ataques à Distância ... 132
Projéteis de Área ... 132
Espécies de Projéteis de Área ... 132
Defesas Especiais ... 133
Bloquear (Regra Opcional) ... 133
A Resistência ... 133
Testando a Resistência ... 133
Resistências Prioritárias ... 133

Índice

Falha Voluntária da Resistência 134
Teste de Habilidades no Lugar da Resistência 134
Modificadores de Resistência 135
Proteção contra Magia 135
Efeitos da Proteção contra Magia 135
Quando a Proteção contra Magia é Aplicada 136
Testando a Proteção contra Magia 136
Poder da Fé 136
Clérigos Malignos e Mortos-Vivos 137
Morte e Dano 137
Ferimentos 139
Danos Especiais 139
Queda 139
Paralisia 139
Dreno de Energia 139
Venenos 140
Cura 140
Cura Natural 140
Cura Mágica 141
Perícias de Herbalismo e Cura 141
Morte 141
Morte por Envenenamento 141
Morte por Dano Excessivo 141
Morte Inevitável 141
Ressuscitando os Mortos 141

Capítulo 10: Tesouros 142

Tipos de Tesouros 142
Itens Mágicos 143
Dividindo e Estocando Tesouros 144

Capítulo 11: Encontros 146

Teste de Surpresa 147
Efeitos da Surpresa 147
Encontros e Distâncias 148
Opções de Encontros 148

Capitulo 12:PdMs 150

Empregados 151
Seguidores 151
Aliado 152
Obrigações dos Personagens 153

Capítulo 13: Visão e Luz 154

Limite da Visão 154
Luz 155
Infravisão 155
Usando Espelhos 155

Capítulo 14: Tempo e Movimento 156

Movimento 157
Acelerar e Correr (Regra Opcional) 157
Cruzando Grandes Distâncias 158
Natação 158
Prendendo a Respiração 160
Calculando a Chance de Sucesso 160
Taxas de Escalada 161
Tipos de superfícies 161
Ações Durante a Escalada 162
Ferramentas de Escalada 163
Descendo 163

Apêndice 1: Listas de Magias 164

Apêndice 2: Notas de Magias 168

Apêndice 3: Magias Arcanas 170

1º Círculo 170
2º Círculo 180
3º Círculo 189
4º Círculo 198
5º Círculo 209
6º Círculo 220
7º Círculo 231
8º Círculo 238
9º Círculo 244

Apêndice 4: Magias Divinas 252

1º Círculo 252
2º Círculo 257
3º Círculo 265
4º Círculo 273
5º Círculo 280
6º Círculo 286
7º Círculo 292

Apêndice 5: Magias Arcanas por Escola 300

Apêndice 6: Magias Divinas por Esfera 302

Apêndice 7: Índice de Magias 304

Apêndice 8: Tabelas de Criação de Personagem 308

Índice

Tabelas

Tabela 1: Força 19
Tabela 2: Destreza 20
Tabela 3: Constituição 21
Tabela 4: Inteligência 22
Tabela 5: Sabedoria 23
Tabela 6: Carisma 25
Tabela 7: Exigência de Habilidades por Raça 27
Tabela 8: Exigências Raciais de Habilidades 27
Tabela 9: Bônus de Constituição para Teste de Resistência 28
Tabela 10: Peso e Altura Médios 33
Tabela 11: Idade 33
Tabela 12: Efeitos de Idade 33
Tabela 13: Mínimos de Habilidade por Classe 35
Tabela 14: Níveis de Experiência Para Homens de Armas 36
Tabela 15: Ataques Corpo a Corpo de Homens de Armas por Rodada 36
Tabela 16: Seguidores de um Guerreiro 38
Tabela 17: Progressão de Magias para Paladinos 40
Tabela 18: Talentos de Ranger 41
Tabela 19: Seguidores de Ranger 41
Tabela 20: Níveis de Experiência Para Arcanos 42
Tabela 21: Progressão de Magias Arcanas 43
Tabela 22: Exigências Para Arcanos Especialistas 45
Tabela 23: Níveis de Experiência Para Sacerdotes 47
Tabela 24: Progressão de Magias Divinas 47
Tabela 25: Níveis de Experiência Para Ladinos 53
Tabela 26: Valores Básicos Para Talento de Ladrão 54
Tabela 27: Ajustes Raciais Para Talentos de Ladrão 54
Tabela 28: Ajustes Para Talentos de Ladrão Devido à Destreza 54
Tabela 29: Ajustes aos Talentos de Ladrão Devido à Armadura 56
Tabela 30: Multiplicador de Dano Por Ataque Pelas Costas 57
Tabela 31: Seguidores de Ladrão 58
Tabela 32: Progressão de Magias de Bardo 59
Tabela 33: Talentos de Bardo 59
Tabela 34: Pontos de Perícia 71
Tabela 35: Ataques de Especialista Por Rodada 71
Tabela 36: Talentos Secundários 75
Tabela 37: Grupos de Perícias Comuns 76
Tabela 38: Sobreposição de Grupos de Perícias 77
Tabela 39: Construção de Armas 82
Tabela 40: Modificadores de Rastreamento 84
Tabela 41: Movimentação Durante o Rastreamento 85
Tabela 42: Proporções de Padrões de Troca 89
Tabela 43: Capital Inicial de Personagens 89
Tabela 44: Equipamento 90
Tabela 45: Taxa de Mísseis 95
Tabela 46: Cotação da Categoria de Armadura 99
Tabela 47: Limite de Peso Para Personagem 103
Tabela 48: Movimentação Modificada Devido a Carga 103
Tabela 49: Capacidade da Carga de Montaria 105
Tabela 50: Capacidade de Armazenagem 105
Tabela 51: Modificadores de Combate 120
Tabela 52: Modificadores de Tipo de Armas Vs. Armaduras 121
Tabela 53: TACOs Calculados 121
Tabela 54: Avanço da TACO 121
Tabela 55: Modificadores Padrão de Iniciativa 125
Tabela 56: Modificadores Opcionais de Iniciativa 125
Tabela 57: Modificadores de Armadura para Briga 128
Tabela 58: Golpes de Boxe e Luta Livre 129
Tabela 59: Modificadores para Abrigo ou Camuflagem 132
Tabela 60: Resistência dos Personagens 134
Tabela 61: Usando o Poder da Fé 137
Tabela 62: Distâncias e Visibilidade 155
Tabela 63: Fontes de Luz 155
Tabela 64: Taxas-Base de Movimentação 157
Tabela 65: Taxas-Base de Sucesso em Escaladas 161
Tabela 66: Modificadores para Escaladas 161
Tabela 67: Condições de Superfície 163

Bem-Vindo à 2ª Edição de AD&D

Como as Regras Foram Organizadas

Os livros de regras para o jogo AD&D são feitos para funcionar como volumes de referência. Eles são projetados de maneira que uma regra específica possa ser encontrada rapidamente durante uma sessão de jogo.

Tudo que um jogador precisa saber está neste *Livro do Jogador*, Isso não equivale a dizer que todas as regras estão neste livro, apenas que aqui estão todas as que o jogador precisa conhecer.

Algumas poucas regras foram reservadas para o *Livro do Mestre (LdM)*. Essas regras cobrem situações que só acontecem muito raramente, ou oferecem informações ao Mestre que os jogadores não devem receberem primeira mão. Tudo o mais no *LdM* é informação de que apenas o Mestre precisa. Se ele achar que os jogadores devem saber algo que é explicado no LdM, ele mesmo dirá.

Assim como o *LdM*, o *Livro dos Monstros* é parte do reino do Mestre. Esse livro oferece informações completas e detalhadas a respeito dos monstros, povos e outras criaturas que habitam o mundo de AD&D. Alguns Mestres não ligam se os jogadores lêem esse tipo de informação, mas o jogo é mais divertido se os jogadores não souberem tudo a respeito de seus inimigos – isso aumenta o senso de descoberta e perigo diante do desconhecido.

Aprendendo o Jogo

Se você já jogou AD&D, sabe quase tudo que é necessário para jogar esta 2ª edição. Nós o aconselhamos a ler este livro inteiro, mas as maiores mudanças aconteceram nos capítulos *Classes de Personagem*, *Combate* e *Experiência*. Leia ao menos esses capítulos antes de se sentar para uma partida.

Se você não entender algum termo de jogo, vá ao *Glossário*, que começa adiante.

Se você nunca jogou AD&D, a melhor maneira de aprender é encontrar um grupo de jogadores experientes e unir-se a eles. Eles podem colocá-lo em contato direto com o jogo, e explicar as regras conforme você for precisando. Você não precisa ler nada antes disso. De fato, é melhor você jogar por várias horas com jogadores experientes antes de ler qualquer regra. Uma das características maravilhosas do RPG é que, embora o conceito seja complicado de se explicar, é fácil de ser demonstrado.

Se nenhum de seus amigos estiver envolvido em um jogo, o melhor lugar para descobrir jogadores experientes é através da loja onde você comprou este livro. Jogos de RPG e grupos de jogadores são coisas cada vez mais comuns, e esses grupos geralmente estão prontos a aceitar novos membros. Algumas lojas têm quadros de aviso, anunciando Mestres que estão em busca de novos jogadores, e onde novos jogadores podem pedir informações. Se não há lojas desse tipo em seu bairro, procure na escola, na livraria, ou em revistas especializadas.

Se não conseguir encontrar alguém que jogue AD&D, você pode se tornar seu próprio professor. Leia o *Livro do Jogador* e crie alguns personagens. Tente criar personagens das mais variadas classes. Então arrume uma aventura pronta para personagens dos níveis inferiores, chame dois ou três amigos e mergulhe no jogo. Você provavelmente cometerá uma série de erros, e pensará que está fazendo tudo errado. Mesmo que esteja, não se preocupe. O jogo AD&D é grande, mas eventualmente você vai aprender a controlá-lo.

Bem-vindo à 2ª Edição de AD&D

Você está lendo a chave para o mais excitante hobby do mundo – role-playing games, ou jogos de RPG.

Estas primeiras páginas irão apresentá-lo à 2ª edição do mais bem-sucedido RPG jamais publicado. Se você é um jogador novato, pare neste ponto e comece a ler a seção intitulada *Informações Básicas* (na próxima página). Assim que tiver entendido o que RPG e o jogo AD&D significam, volte aqui e leia o resto da introdução. Se você já tem experiência com role-playing games, pule as *Informações Básicas*.

Para quem vem do D&D

Se você está trocando o jogo Dungeon & Dragons pelo jogo Advanced Dungeons & Dragons, existem algumas adaptações especiais a serem feitas. Você sabe tudo o que precisa sobre interpretar personagens, mas algumas coisas terão que ser feitas de maneira diferente.

Muito do jargão de ambos os jogos é similar. Não deixe que isso o confunda, fazendo você pensar que se trata do mesmo jogo. Existem muitas diferenças sutis (além de outras bem óbvias), e você terá que ler as regras deste livro com muito cuidado para assimilá-las. Preste uma atenção especial aos capítulos sobre raças de personagens e classes, tendência, armas e armaduras, e descrição das magias. A terminologia em ambos os jogos é muito semelhante, às vezes idêntica, na discussão das regras. Tais similaridades frequentemente ocultam diferenças importantes sobre a forma como as regras funcionam, e sobre como os números são definidos.

Na verdade, a melhor abordagem para o jogo AD&D é tratá-lo como se fosse um jogo inteiramente novo, e ficar agradavelmente surpreso ao encontrar conceitos que já lhe eram familiares. Não cometa o erro de pressupor que uma determinada regra, item ou magia, por ter o mesmo nome em ambos os jogos, funciona da mesma forma.

Bem-Vindo à 2ª Edição de AD&D

A Linha de Produtos AD&D 2ª Edição

Alguns livros e outros produtos são publicados para o jogo AD&D. Como jogador, você só precisa de um deles – este livro. Cada jogador e cada Mestre devem ter um exemplar do *Livro do Jogador*. Todo o resto é opcional, ou exclusivo para o Mestre,

O *Livro do Mestre* é essencial para o Mestre, e apenas para ele. Jogadores que não são Mestres, não têm motivo algum para ler o LdM.

O suplemento *Livro dos Monstros* também é essencial para o Mestre. Ele inclui os monstros mais fáceis de se encontrar, feras míticas e criaturas lendárias. Suplementos adicionais, chamados *Anais do Livro dos Monstros* estarão disponíveis para linhas específicas de produtos AD&D" como os ambientes de campanha RAVENLOFT e FORGOTTEN REALMS, Esses suplementos aumentam a variedade de monstros disponíveis, e são recomendados para Mestres que jogam em tais ambientes.

Livros que expandem as classes de personagem – *O Livro do Guerreiro*, *O Livro do Ladrão*, etc. – oferecem mais detalhes sobre essas classes do que o *Livro do Jogador*. Esses livros, totalmente opcionais, são para jogadores que realmente querem um universo de escolhas para seus personagens.

Módulos de aventuras contém aventuras completas. Esses produtos são especialmente úteis para os Mestres que não sabem como criar suas próprias aventuras, e para aqueles que precisam rapidamente de uma aventura, mas não têm tempo de criá-la.

Uma Nota a Respeito dos Pronomes

O pronome masculino (ele, dele, o) é o único utilizado ao longo deste livro. Esperamos que isto não seja visto – bem como a denominação do grupo de classe Homem de Armas – como uma tentativa de excluir mulheres do jogo de AD&D, ou como uma forma de deixar essa exclusão implícita. Séculos de uso, unidos ã própria gramática da Língua Portuguesa, deram um tom neutro ao pronome masculino. Para um texto escrito, ele soa conciso, correto, familiar. Nada mais que isso.

Informações básicas

Esta seção é destinada a jogadores novatos. Se você já jogou RPG, não se surpreenda se o que estiver escrito aqui lhe parecer bem familiar.

Jogos, em geral, são oferecidos no mercado em uma variada gama de tipos: tabuleiro, cartas, palavras, figuras, miniaturas, etc. Dentro dessas categorias existem subcategorias. Jogos de tabuleiro, por exemplo, podem ser divididos em jogos de trilha, de patrimônio, de simulação militar, de estratégia abstraía, de mistério, e um monte de outros.

Mesmo em meio a toda essa massa, os jogos de RPG são únicos. Eles compõem uma categoria própria, que não se mistura com outras.

Por essa razão, os role-playing games são difíceis de descrever. Comparações não funcionam, porque não há com o quê compará-los. Pelo menos, não sem ampliar nossa imaginação muito além do nível cotidiano.

Mas ampliar a imaginação é exatamente o assunto dos role-playing games. Então, vamos tentar uma analogia.

Imagine que você está disputando um jogo de tabuleiro bem simples, chamado Escadas e Serpentes. Seu objetivo é ir do pé ao topo do tabuleiro antes de todos os outros jogadores. Ao longo do existem armadilhas que podem mandar você novamente ao ponto de partida. Também existem escadas que podem ajudá-lo a saltar para a frente, aproximando-o da "Chegada". Até agora, isso é bastante simples e nada original.

Agora vamos mudar algumas coisas. No lugar de um tabuleiro plano, sem figuras, apenas com a trilha a ser percorrida cruzando-o de um lado para o outro, vamos fazer um labirinto. Você agora está parado em frente à entrada, e sabe que existe uma saída em algum lugar, mas não exatamente onde. Você tem que encontrá-la.

Em vez de serpentes e escadas, vamos colocar dentro do labirinto algumas portas ocultas e passagens secretas. Não jogue os dados para saber o quanto você anda; caminhe o quanto quiser. Desça pelo corredor até a próxima encruzilhada: você pode virar à direita, à esquerda, seguir em frente ou voltar. Ou, aproveitando que você já está aqui, é possível parar e procurar por uma porta oculta. Se alguma for encontrada, ela se abrirá para um outro trecho de corredor. Esse novo corredor poderá levá-lo direto até a chegada, ou conduzi-lo a um beco sem saída. A única forma de saber é entrar e seguir.

Claro que, dando-lhe um tempo grande o suficiente, você eventualmente encontrará a saída. Para manter o jogo interessante, vamos pôr algumas criaturas para lhe fazer companhia no labirinto, tais como morcegos-vampiros, robgoblins, zumbis e ogros. Claro, daremos a você uma espada e um escudo, assim, se encontrar alguma dessas criaturas, terá como se defender. Sabe usar uma espada, não?

Existem outros jogadores no labirinto. Eles têm espadas e escudos, também. Como você supõe que o outro jogador irá reagir caso vocês se encontrem? Ele poderá atacar, mas também poderá propor uma união de forças. Afinal de contas, pode ser que um ogro pense duas vezes antes de atacar dois guerreiros com espadas afiadas e escudos.

Finalmente, vamos colocar o tabuleiro num lugar onde você não possa vê-lo. Daremos a um dos jogadores e faremos dele o nosso árbitro. Em vez de olhar para o tabuleiro, você agora ouve a descrição, feita pelo árbitro, do que existe no labirinto. Você diz o que quer fazer e ele move sua peça de acordo. Enquanto o árbitro descreve as redondezas, tente criá-las mentalmente. Feche os olhos e erga as paredes do labirinto ao seu redor. Imagine o robgoblin que o árbitro descreve gritar e dar cambalhotas pelo corredor em sua direção. Agora imagine como você reagiria frente a essa situação e conte ao árbitro.

Nós acabamos de criar um simples role-playing game. Não é nada sofisticado, mas contém o elemento essencial que faz o RPG: o jogador é colocado no meio de uma situação desconhecida e perigosa, criada pelo árbitro, e deve se utilizar de todas as suas capacidades para dar um jeito de sair.

Este é o coração do role-playing. O jogador adota o papel de um personagem e então guia-se através da aventura. O jogador toma decisões, interage com outros jogadores e, essencialmente, "finge" ser o personagem. Isso não significa que o jogador deva ficar pulando para lá e para cá, investir contra dragões imaginários ou agir como o personagem. Isso significa que sempre que o personagem é chamado a tomar alguma atitude ou decisão, o jogador finge que está naquela situação e escolhe o curso de ação mais apropriado.

Fisicamente, os jogadores e o árbitro (que a partir de agora será o Mestre) devem estar confortavelmente sentados ao redor de uma mesa, com o Mestre à cabeceira. Os jogadores precisam da maior parte da sala para papel, lápis, dados, livros de regras, bebidas e salgadinhos. O Mestre precisa de algum espaço extra para seus mapas, dados, livros de regras e anotações.

O Objetivo

Outra grande diferença que há entre os role-playing games e os jogos em geral é o objetivo. Todo mundo assume, a *priori*, que um jogo deve ter um começo e um fim, e que o fim chega quando alguém vence. Isso não se aplica ao nosso caso, porque ninguém "vence" num jogo de RPG. O objetivo de jogar não é vencer, mas se divertir e conviver com outras pessoas.

Uma aventura geralmente tem um objetivo de algum tipo: proteger os aldeões dos monstros; resgatar uma princesa perdida; explorar as ruínas ancestrais. Normalmente, a aventura ocupa um tempo razoável de jogo: um período de 4 a 8 horas é o padrão. Isso pode exigir que os jogadores sigam juntos por uma, duas ou até três sessões de jogo para atingir o objetivo e completar a missão.

Mas o jogo não acaba quando a aventura termina. Os mesmos personagens podem sair para novas missões. Essa série de aventuras é chamada de campanha.

Lembre-se, o objetivo da aventura não é vencer, mas obter diversão trabalhando em equipe para atingir uma meta comum. A duração de uma aventura em particular não precisa impor nenhum limite artificial ao tempo de jogo. O AD&D tem aventuras suficientes para manter um grupo de personagens ocupado por anos a fio.

Materiais Necessários

Além desse livro, pouca coisa é necessária para se jogar AD&D.

Você precisará de algum tipo de ficha de personagem. A Editora Abril Jovem publica fichas de personagem que são bastante práticas e fáceis de usar, mas qualquer folha de papel faz o serviço. Papel sulfite, pautado, ou mesmo papel quadriculado podem ser utilizados. Uma folha dupla (29,7 centímetros x 45,9 centímetros), dobrada ao meio, seria excelente. Mantenha as informações a respeito de seu personagem anotadas a lápis, pois elas irão mudar com frequência ao longo da aventura. Uma boa borracha também é necessária.

Um jogo completo de dados poliédricos é necessário. Um jogo completo significa dados de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 faces. Manter por perto alguns dados extras com 6 e 10 faces também é uma boa ideia. Dados poliédricos podem ser encontrados no mesmo lugar onde você comprou este livro.

Ao longo das regras contidas neste livro, os vários tipos de dados serão mencionados de acordo com o seguinte código: número de dados, seguido pela letra "d", seguida pelo número de faces do dado. Em outras palavras, se você deve jogar 1 dado de 6 faces, você verá impressa a seguinte instrução: "lance 1d6"; 5 dados de 12 faces são mencionados como "5d12". (Se você não tiver 5 dados de 12 faces, jogue o mesmo dado 5 vezes e some os resultados.)

Quando as regras dizem para jogar um "dado de porcentagem" ou "1d100", você deve gerar um número aleatório entre 1 e 100. Uma forma de fazer isso é jogar 2 dados de 10 faces, de cores diferentes. Antes de jogá-los, defina qual a cor que representa as dezenas, e a que representa as unidades. Jogando-os juntos, você consegue criar um número entre 1 e 100 (um resultado de 0 em ambos os dados se lê como "100"). Por exemplo, se o dado azul (representando as dezenas) para no "8" e o dado vermelho (unidades) para no "5", o resultado é 85. Outra forma, mais cara, de se obter um número entre 1 e 100 é comprar um dado que realmente possua 100 faces.

Pelo menos um jogador deverá ter consigo algumas folhas de papel quadriculado, para mapear os progressos do grupo. Um bloco de papel de rascunho pode ser útil para tomar notas rápidas, passar mensagens secretas a outros jogadores ou ao Mestre, ou anotar informações esparsas que você não quer em sua ficha de personagem.

Miniaturas são úteis para ter uma ideia de onde cada um se encontra durante uma situação confusa, por exemplo, uma batalha. Essas miniaturas ficam à sua escolha. Alguns jogadores usam figuras de chumbo ou estanho, pintadas para se assemelharem a seus personagens. Soldadinhos de plástico, peças de xadrez, pecinhas de jogo de tabuleiro, dados ou pedaços de papel podem funcionar muito bem.

Um exemplo de jogo

Para ter uma noção ainda mais clara do que realmente acontece durante um jogo de AD&D, leia o exemplo a seguir. Ele é um modelo do tipo de ação que acontece durante uma sessão de jogo.

Pouco antes dos eventos narrados no exemplo terem início, três personagens tiveram um confronto com um homem-rato (uma criatura similar a um lobisomem, mas que se transforma num rato gigante, em vez de lobo). O homem-rato foi ferido e fugiu pelo túnel. Os personagens partiram em perseguição. O grupo é composto por dois guerreiros e um clérigo. O guerreiro 1 é o líder.

Mestre: Vocês seguiram o túnel por cerca de cem metros. A água no chão já bate na altura de seus tornozelos e está bem gelada. De vez em quando vocês sentem algo deslizar de encontro a seus pés. O cheiro de podridão está cada vez mais forte. O túnel está ficando cheio de uma névoa fria.

Guerreiro 1: Eu não gosto nem um pouco disso. Podemos ver algo adiante que se pareça com uma porta, ou uma ramificação do túnel?

Mestre: Dentro do alcance da luz de sua tocha, o túnel é mais ou menos reto. Você não vê portas ou ramificações.

Clérigo: O homem-rato que acertamos veio por aqui. Não há outro lugar para ir.

Guerreiro 1: A menos que a gente tenha passado direto por alguma

porta oculta ao longo do caminho. Eu odeio este lugar; ele me dá arrepios.
Guerreiro 2: Temos de encontrar aquele homem-rato. Eu voto por continuarmos.
Guerreiro 1: Tudo bem. Continuamos pelo túnel. Mas fiquem atentos a qualquer coisa que se pareça com uma porta.
Mestre: Mais uns 25, 30 metros e vocês encontram um bloco de pedra no chão.
Guerreiro 1: Um bloco? Eu vou olhar mais perto.
Mestre: É um bioco talhado, de cerca de trinta por quarenta centímetros, e de cerca de meio metro de altura. Parece ser de um tipo de rocha diferente da encontrada no resto do túnel.
Guerreiro 2: Onde está isso? No centro do túnel ou do lado?
Mestre: Está apoiado na parede da direita.
Guerreiro 1: Posso movê-lo?
Mestre (checando o valor da Força do personagem): Sim, você pode empurrar o bloco sem muita dificuldade.
Guerreiro 1: Hmmmmm... Isso obviamente é um marco de algum tipo. Eu quero checar esta área para portas secretas. Separem-se e examinem as paredes.
Mestre (lança vários dados atrás de um livro, onde nenhum jogador consegue ver os resultados): Ninguém encontra nada de incomum nas paredes.
Guerreiro 1: Isso tem de estar aqui, em algum lugar. E o teto? Mestre: Você não consegue alcançar o teto. Ele está cerca de meio metro além do seu alcance.
Clérigo: É claro! O bloco não é um marco, é um degrau! Eu subo no bloco e começo a apalpar o teto.
Mestre (lançando mais alguns dados): Você apalpa o teto por uns 20 segundos e então, de repente, parte dele se move. Você encontrou um painel que se ergue.
Guerreiro 1: Abra isso com muito cuidado.
Clérigo: Eu ergo o painel uns poucos centímetros e o empurro para o lado, devagar. Dá pra ver alguma coisa?
Mestre: Sua cabeça ainda está abaixo do nível da abertura, mas você consegue ver uma luz indistinta, vinda de um dos lados.
Guerreiro 1: Nós o empurramos para cima, para que ele possa olhar melhor.
Mestre: Certo, seus amigos empurram você para dentro da sala...
Guerreiro 1: Não, não! Nós o empurramos apenas o suficiente para que sua cabeça passe pela abertura.
Mestre: Certo, vocês o erguem uns 25 centímetros. Cada um de vocês está segurando uma perna. Clérigo, você vê outro túnel, muito parecido com esse onde vocês estão agora, mas ele segue em apenas uma direção. Existe uma passagem a uns dez metros, com uma luz suave vindo de dentro. Há uma série de pegadas de lama que vai do buraco onde você está até a passagem.
Clérigo: Eu quero que os guerreiros subam primeiro.
Mestre: No momento em que eles começam a puxar você de volta para o degrau, todos ouvem alguns grunhidos, água espirrando e som de armas batendo, tudo isso vindo do fundo do túnel inferior.
Clérigo: Pra cima! Pra cima! Empurrem-me através da abertura! Eu agarro a borda e me impulsiono para cima. Eu ajudo o próximo a subir. (Todos os três personagens sobem pela abertura no teto.)
Mestre: E o painel?
Guerreiro 1: Nós o colocamos no lugar.
Mestre: Ele desliza de volta ao seu lugar com um belo e sonoro "clunc". Os gritos do andar de baixo ficam mais altos.
Guerreiro 1: Eles escutaram. Clérigo, sente aqui em cima deste painel. Vamos checar a passagem.
Mestre: Clérigo, você escuta gritos e passos embaixo, então há uma batida e o painel onde você está racha.
Clérigo: Eles estão tentando abrir isto!
Mestre (para os guerreiros): Ao se aproximar da passagem, vocês veem uma sala pequena e suja, com um catre, uma mesa e dois tamboretes. No catre está um homem-rato, enrolado como uma bola. Ele está de costas para vocês. Existe uma porta no ponto mais distante da sala, e um grande gongo no canto.
Guerreiro 1: O homem-rato move-se?
Mestre: Nem um pouquinho. Clérigo, você sente outra batida no painel. Agora a rachadura já se parece com um buraco de verdade.
Clérigo: Façam algo logo. Quando este painel começar a cair aos pedaços, eu vou sair daqui.
Guerreiro 1: Tudo bem, vamos lá! Eu entro na sala e cutuco o homem-rato com a ponta do meu escudo. O que acontece?
Mestre: Nada. Você vê sangue no catre.
Guerreiro 1: Este é o mesmo homem-rato que enfrentamos antes?
Mestre: Quem sabe? Todos os homens-ratos parecem iguais para vocês. Clérigo, o painel estala de novo. O buraco agora está parecendo maior.
Clérigo: Eu saio de cima do painel. Estou indo para dentro da sala unir-me aos outros.
Mestre: Um enorme barulho enche o corredor, e vocês ouvem pedaços de rocha caindo e batendo pelas paredes, seguidos por chiados e grunhidos. Vocês vêem luzes de tocha e sombras de homens-rato vindo na direção da passagem.
Guerreiro 1: Certo, eu e o outro guerreiro nos movemos para bloquear a passagem. Aquela é a área mais estreita, e eles só podem vir de um em um ou dois em dois. Clérigo, você fica na sala e esteja pronto com suas magias.
Guerreiro 2: Até que enfim uma luta decente!
Mestre: Assim que o primeiro homem-rato aparece na passagem, trazendo uma lança nas garras, vocês ouvem um estrondo às suas costas.
Clérigo: Eu me viro. O que é?
Mestre: A porta dos fundos foi arremessada para fora das dobradiças. Parado na passagem, segurando uma maça em cada pata, está o maior e mais feio homem-rato que você já viu. Brilhando na escuridão atrás dele, você nota mais alguns pares de olhos vermelhos. Ele está passando a língua pelas mandíbulas de uma forma que você considera, por algum motivo, pouco tranquilizadora.
Clérigo: Aaaaarrrgh! Eu grito a plenos pulmões o nome de minha divindade e então salto no catre com o homem-rato morto, de forma que o corpo caia na frente do monstro. Ei, eu preciso de uma ajuda aqui.
Guerreiro 1 (para Guerreiro 2): Ajude-o. Eu resolvo este lado da sala. (Para o Mestre): Eu ataco o homem-rato na passagem.
Mestre: Enquanto o Guerreiro 2 muda de posição, o grande homem-rato olha para o corpo no chão e fica com a boca aberta de espanto. Ele ergue os olhos e diz: "Este é Ignatz. Ele era meu irmão. Vocês mataram meu irmão". Então ele ergue as duas maças e salta sobre vocês.

Neste ponto, irrompe um feroz combate corpo a corpo. O Mestre usa as regras de combate para administrar a batalha. Se os personagens sobreviverem, eles podem continuar em frente, ou tomar qualquer outro caminho que escolham.

Glossário

Ajuste de Imunidade a Magia: um bônus somado, ou uma penalidade subtraída, ao resultado de testes de resistência à magia que afetem a mente. Baseado em Sabedoria, aparece na Tabela 5.
Ajuste de Reação: um bônus somado, ou uma penalidade subtraída, de um lance de dados feito para determinar o sucesso de uma ação de personagem. Esse tipo de ajuste é especialmente usado em caso de Surpresa (mostrada na Tabela 2 como derivada da Destreza) ou em relação à reação de outros seres vivos à presença do personagem (mostrada na Tabela 6 como derivada do Carisma).
Ajuste de Resistência a Veneno: um bônus, ou penalidade, para o teste de resistência a venenos. Baseado em Constituição, é mostrado na Tabela 3.
Aliados: personagens do Mestre que trabalham para um personagem de jogador principalmente por lealdade e amor à aventura. O número de aliados que um personagem pode ter é baseado em Carisma e aparece na Tabela 6. O Mestre e o jogador dividem o controle sobre os aliados.
Área de Efeito: a área em que uma magia ou um Sopro-de-Dragão funcionam contra alguma criatura que não consiga sucesso num teste de resistência.
Ataque Visual: a habilidade de uma criatura, como um basilisco, de atacar simplesmente fazendo contato visual com a vítima.
CA: vide Categoria de Armadura.
CAD: abreviação de cadência (q. v.).
Cadência: número de vezes que uma arma lançadora de projéteis, ou de arremesso, pode ser disparada em uma rodada.
Capacidade de Manobra: uma classificação para criaturas voadoras que reflete sua habilidade em mudar de direção com facilidade durante um combate aéreo. Cada classe – de um máximo de A até um mínimo de E – tem estatísticas específicas para combate.
Capacidade de Sustentação: o máximo de peso que um personagem pode pegar e erguer acima da cabeça. É derivada da Força, e pode ser encontrada na Tabela 1.
Car: abreviação de Carisma (q. v.).
Carga: a quantidade de peso, em quilogramas, que um personagem está carregando. O quanto ele pode carregar e de que forma o peso afeta sua taxa de movimentação são fatores que se baseiam em Força. Estes números aparecem nas Tabelas 47 e 48. Carga é uma regra opcional.
Carisma: um valor de habilidade que representa o poder de persuasão de um personagem, seu magnetismo pessoal e sua capacidade de liderança.
Categoria de Armadura: um número que define o valor da proteção oferecida por um determinado tipo de armadura. Esse número varia de 10 (sem armadura alguma) até 0, ou mesmo -10 (armaduras mágicas muito poderosas). Quanto maior a CA, mais vulnerável o personagem é a agressões físicas.
Chance da Magia Falhar: chance percentual de uma magia divina falhar quando lançada. Baseada na Sabedoria, aparece na Tabela 5.
Chance de Aprender Magia: chance percentual de um arcano aprender uma nova magia. Baseado em Inteligência, aparece na Tabela 4.
Chance de Ressurreição: a chance percentual que um personagem tem de ser ressuscitado por meios mágicos ou divinos. Baseado em Constituição, esse número aparece na Tabela 3.
Chance Percentual: um número entre 1 e 100 usado para representar a chance de algum evento específico acontecer. Se é dada uma chance percentual X de algo ocorrer a um personagem, o jogador lança os dados de porcentagem (q. v.).
Círculo de Magia: uma medida do poder de uma magia. Um personagem que faça uso de poderes arcanos ou divinos pode apenas utilizar-se das magias dos círculos a que seu nível de classe lhe der acesso. Magias arcanas vêm em nove círculos (Tabela 21); magias divinas, em sete (Tabela 24).
Colapso: uma chance percentual do personagem sobreviver aos efeitos de uma magia que modifica muito o seu corpo, por exemplo petrificando-o. Baseado em Constituição, aparece na Tabela 3.
Combate à Distância: combate envolvendo armas que lançam projéteis (como flechas), ou objetos que podem ser arremessados. Porque o combate não é "cara a cara", as regras são um pouco diferentes das do combate normal,
Componente Gestual: os gestos que um arcano ou sacerdote deve utilizar para lançar uma magia específica. Um arcano ou sacerdote amarrado não pode realizar magias que exijam componentes gestuais.
Componente Material: qualquer item específico que deva ser manipulado de alguma forma durante a conjuração de uma magia.
Componente Verbal: palavras específicas, ou sons que devem ser articulados durante a conjuração de uma magia.
Comum: língua que os personagens no mundo dos jogos de AD&D falam. Outras línguas podem exigir o uso de pontos de perícia.
Cons: abreviação de Constituição (q. v.).
Constituição: um valor de habilidade que representa o físico do personagem, resistência e estado de saúde.
Corpo a Corpo: combate em que os personagens estão lutando em contato direto, utilizando as mãos, ou, por exemplo, espadas e garras, e definido em oposição a combates onde se utilizam armas de longa ou média distância (como arcos) e magias.
d: abreviação para dado. Um lance que pede 2d6, por exemplo, significa que o jogador lança 2 dados de 6 faces.
d10: dado de 10 faces. 2d10s podem ser usados como dado de porcentagem (q. v.).
d100: pode ser um dado que realmente tenha 100 faces, ou 2 dados de 10 faces, jogados como um dado de porcentagem (q. v,).
d12: dado de 12 faces.
d20: dado de 20 faces.
d3: uma vez que não existe um dado de 3 faces, um lance pedindo 1d3 significa o uso de 1d6; com os resultados 1 e 2 significando 1; 3 e 4 significando 2; e 5 e 6 significando 3.
d4: dado de 4 faces.
d6: dado de 6 faces.
d8: dado de 8 faces.
Dado de Porcentagem: dado de 100 faces, ou 2 dados de 10 faces, usados para gerar um número percentual. Se 2d10 forem utilizados, é preciso que sejam de cores diferentes, um representando as dezenas e o outro, as unidades.
Dado de Vida: dado lançado para determinar os pontos de vida do personagem. Até um determinado nível, um ou mais dados de vida são lançados cada vez que o personagem sobe de nível em sua classe. Um guerreiro, por exemplo, tem apenas 1 dado de 10 faces (1 d10) como dado de vida no 1° nível, mas quando alcança o 2° nível o jogador lança um segundo d10, que é somado.
Dano: o efeito de uma jogada de ataque bem-sucedida, ou de alguma outra situação que possa causar ferimentos. Medido em Pontos de Vida perdidos.
Des: abreviação de Destreza (q. v,).
Destreza: um valor de habilidade que representa a combinação da agilidade, reflexos e coordenação motora de um personagem.
Dreno de Energia: a habilidade de uma criatura, especialmente um morto-vivo, de drenar energia sob a forma de níveis de um personagem, além da perda normal de Pontos de Vida.
Empregados: personagens do Mestre que trabalham para um

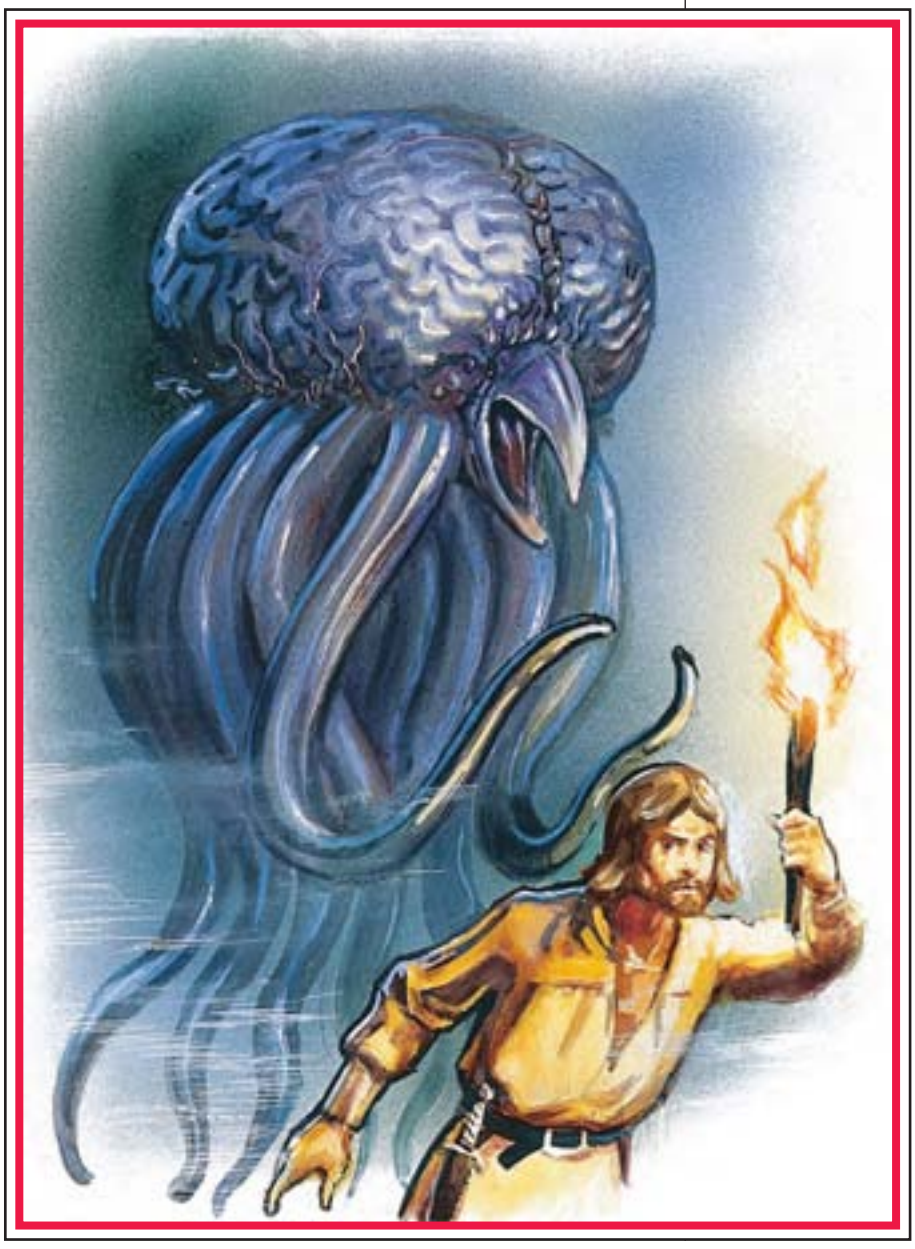
personagem de jogador apenas pelo dinheiro. Empregados estão sob total controle do Mestre.

Escola de Magia: uma das nove diferentes categorias de energia arcana utilizada. Arcanos que concentram seu trabalho numa única escola são chamados especialistas. A escola específica a que pertence uma magia aparece depois do nome da mesma, na seção de magias ao final deste livro.

Escola Oposta: a escola de magia que é diretamente oposta à escolhida por um especialista. O especialista é impedido de aprender magias da escola oposta, como aparece na Tabela 22.

Esfera de Influência: qualquer uma das dezesseis categorias de magias divinas à qual um sacerdote pode ter maior acesso (ele pode eventualmente aprender todas as magias da esfera) ou menor acesso (só pode aprender algumas, e nos círculos inferiores). A esfera de influência relevante aparece como primeiro item na lista de características das magias de sacerdote.

Especialista: um arcano que se concentra numa escola de magia (q. v.) específica, definido em oposição ao mago que estuda as magias em geral.



Experiência em Pontos: pontos que um personagem ganha (a critério do Mestre) por completar a aventura, por fazer muito bem algo relacionado à sua classe, ou por resolver uma situação muito complicada. Experiência em pontos é cumulativa, permitindo que o personagem suba de nível dentro de sua classe, como mostrado na Tabela 14 para homens de armas, Tabela 20 para arcanos, Tabela 23 para sacerdotes e Tabela 24 para ladinos.

Fator de Lealdade: um bônus somado, ou uma penalidade subtraída, à probabilidade dos aliados de um personagem permanecerem ao seu lado quando as coisas ficarem complicadas. Baseado no Carisma do personagem, aparece na Tabela 6.

For: abreviação de Força (q. v.).

Força: um valor de habilidade representando o poder muscular de um personagem, a resistência ao esforço e o vigor físico.

G: abreviação de componente gestual (q. v.).

Habilidade: qualquer uma das seis características naturais que representam a definição básica de um personagem: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. As habilidades de um personagem são determinadas no início do jogo pelo lançamento de dados de 6 faces (d6s). Os valores são continuamente usados ao longo do jogo como forma de determinar o sucesso ou a falha de várias ações.

Imunidade à Magia: proteção que certos personagens têm contra ilusões ou outras magias específicas. É uma capacidade baseada em alta Inteligência (Tabela 4) ou Sabedoria (Tabela 5).

Infravisão: a capacidade, própria de certas raças de personagem e monstros, de enxergar no escuro. A infravisão geralmente funciona a até 20 metros de distância na escuridão.

Iniciativa: o direito de atacar primeiro numa rodada de combate, usualmente determinado pelo menor resultado num dado de 10 faces. O lance de iniciativa é eliminado se a surpresa (q. v.) for obtida.

Int: abreviação de Inteligência (q. v.).

Inteligência: um valor de habilidade que representa a memória, racional idade e capacidade de aprender de um personagem.

Itálico: usado para indicar termos técnicos do jogo, além de magias (arcanas e divinas) e itens mágicos.

Jogada de Ataque: lance de 1d20 usado para determinar se um ataque é bem-sucedido.

Jogada para Abertura de Portas: o lance de 1d20 para ver se o personagem é bem-sucedido ao tentar abrir uma porta pesada ou emperrada, ou realizar um feito semelhante. O resultado que define o sucesso do personagem pode ser encontrado na Tabela 1.

LdM: referência ao Livro do Mestre.

M: abreviação de componente material (q. v.).

Magias Extras: magias de vários círculos a que um sacerdote tem acesso graças à sua grande Sabedoria. Mostradas na Tabela 5.

Mito: o corpo total das crenças de um determinado local numa determinada época, incluindo o panteão de seus deuses.

Glossário

Movimentação (ou taxa de movimentação): número utilizado no cálculo da velocidade, ou distância, que um personagem pode se mover em uma rodada. É definido em unidades de 9 metros por rodada em espaço aberto, mas representa 3 metros em ambientes fechados. Assim, uma Movimentação de 6 significa 54 metros em terreno aberto, mas apenas 18 metros por rodada numa masmorra.
MV: abreviação de Movimentação (q. v.).
Neutralidade: a posição filosófica, ou tendência, do personagem que está no ponto de equilíbrio que separa as crenças no bem ou no mal, na ordem ou no caos.
Nível: qualquer um dos vários fatores do jogo que variam em grau, especialmente o nível da classe, que é uma medida do poder do personagem, começando no 1° nível como um aventureiro principiante e subindo através do acúmulo de experiência até o 20° nível, ou mais. A cada nível atingido, o personagem ganha novos poderes físicos, intelectuais ou mágicos.
PdM: abreviação para Personagem do Mestre (q. v.).
Perícia: capacidade adquirida por um personagem através de aprendizado, não definida por sua classe, mas que lhe dá uma maior chance percentual de cumprir um determinado tipo de tarefa durante a aventura. Pontos para perícias com armas ou perícias comuns são adquiridos quando o personagem sobe de nível, conforme mostrado na Tabela 34. O uso de perícias no jogo é opcional.
Personagem de Classe Dupla: um humano que muda de classe depois de haver progredido vários níveis. Apenas humanos podem ter classe dupla.
Personagem do Jogador: os personagem num jogo de RPG que estejam sob controle dos jogadores.
Personagem do Mestre: qualquer personagem controlado pelo Mestre e não por um jogador.
Personagem Multiclasse: um semi-humano que se aprimora em diferentes classes ao mesmo tempo, dividindo sua experiência em pontos entre as classes. Humanos não podem ser multiclasse.
PJ: abreviação de Personagem do Jogador (q. v.).
Poder da Fé: capacidade de um clérigo ou paladino de afugentar ou destruir uma criatura morta-viva, como um esqueleto ou vampiro.
Pontos de Vida: número que representa: 1. Quanto dano o personagem pode sofrer antes de ser morto, determinado pelo Dado de Vida (q. v.). Os pontos de vida perdidos em ferimentos normalmente podem ser recuperados com descanso ou cura; 2. Quanto dano um ataque específico pode causar, determinado pelas estatísticas do monstro ou da arma, e subtraído do total do personagem.
Pré-Requisito: o valor de habilidade que é o mais importante para um personagem de uma determinada classe. Por exemplo, a Força para um guerreiro.
Proteção: a capacidade inata de um ser de suportar ataques como os produzidos por magia. Gnomos, por exemplo, têm uma proteção contra magia que adiciona bônus aos seus testes de resistência contra magia (Tabela 9).
q. v.: abreviação do latim quod vide, que significa veja.
Raça: a espécie de um personagem: humano, elfo, anão, gnomo, meio-elfo ou halfling. Raças impõem algumas limitações às classes possíveis para os personagens.
Regeneração: uma capacidade especial para se curar mais rapidamente, baseada numa Constituição extraordinariamente alta, conforme se vê na Tabela 3.
Resistência: uma medida da capacidade do personagem em resistir a tipos especiais de ataques, especialmente envenenamento, paralisia, magia e Sopro-de-Dragão. O sucesso é usualmente determinado pelo lance de 1d20.
Reversível: diz-se de uma magia que pode ser lançada "de trás para a frente", causando um efeito oposto ao da magia original. Rodada: em combate, um intervalo de tempo de aproximadamente 1 minuto, durante o qual o personagem pode completar uma ação simples. Dez rodadas de combate equivalem a um turno.
Sab: abreviação de Sabedoria (q. v.).
Sabedoria: um valor de habilidade que representa o conjunto de intuição, juízo, bom senso e força de vontade.
Seguidor: um personagem do Mestre que trabalha para um personagem de jogador por dinheiro, mas que inicialmente foi atraído pela reputação do PJ.
Semi-numano: um personagem que não é humano: anão, elfo, gnomo, meio-elfo ou halfling.
Sopro-de-Dragão: a habilidade de um dragão, ou outra criatura, em expelir uma substância pela boca apenas assoprando, sem realizar Jogada de Ataque. Aqueles na área de efeito devem testar sua resistência.
Surpresa: situação onde um personagem ou um grupo de personagens é pego despreparado, e leva uma rodada sem fazer nada, a não ser tentar compreender o que está acontecendo.
TAC0: um acrônimo para "Tentativa de Acertar Categoria (de Armadura) Zero", o número que um personagem deve obter para atingir alguém com Categoria de Armadura igual a zero.
Tendência: um fator da definição da personalidade de um personagem, e que reflete sua atitude básica em relação à sociedade e às forças do universo. Basicamente existem nove categorias, demonstrando a relação do personagem com os conflitos entre caos e ordem e entre bem e mal. A tendência de um personagem é definida pelo jogador durante a criação do personagem.
Teste de Dobrar Barras/Erguer Portais: o lance de um dado de porcentagem que determina quando um personagem é bem sucedido em entortar barras de metal, erguer uma porta pesada, ou qualquer outra atividade semelhante. O resultado necessário é um derivado da Força, e pode ser encontrado na Tabela 1.
Teste de Habilidade: um lance de 1d20 contra o valor de uma das habilidades do personagem (modificadores podem ser somados ou subtraídos do resultado). Um resultado igual ou menor que o valor da habilidade indica sucesso na ação pretendida.
Teste de Perícia: o lance de 1d20 para ver se um personagem é bem-sucedido numa determinada tarefa. Faz-se o teste comparando o resultado do d20 ao valor da habilidade relevante para o caso,mais ou menos os modificadores aplicáveis, mostrados na Tabela 37 (o resultado modificado deve ser igual ou menor que o valor da habilidade para que aconteça um sucesso).
Teste de Surpresa: o lance feito, pelo Mestre, em 1 dado de 10 faces,para determinar se um personagem ou grupo de personagens pegou outro de surpresa (q. v.). Num resultado de 1,2 ou 3 ocorre a surpresa,e cancela-se o teste de iniciativa na primeira rodada.
Turno: em tempo de jogo, aproximadamente 10 minutos; usado especificamente para determinar quanto tempo algumas magias podem durar. Em combate, um turno consiste em dez rodadas.
V: abreviação de componente verbal (q. v.).
Velocidade da Arma: um modificador de iniciativa utilizado em combate, e que considera o tempo levado pelo personagem para voltar à posição ideal antes de reutilizar a arma.
XP: abreviação para Experiência em pontos (q. v.).

Criação de Personagem, Passo a Passo

Para criar um personagem no jogo AD&D, avance, peta ordem, dos Capítulos 1 a 6. (O Capítulo 5 é opcional.) Esses capítulos irão lhe dizer corno dar ao personagem valores de Habilidades, Raça e Classe, definir uma Tendência, escolher Perícias e comprar equipamento. Os passos necessários estão resumidos aqui. Não se preocupe se você encontrar termos que lhe sejam desconhecidos; eles são exaustivamente explicados nos Capítulos 1 a 6. Uma vez que você tenha passado por essa lista, seu personagem estará pronto para a aventura!

Passo 1: Sorteie os Valores de Habilidade (Capítulo 1)

Seu personagem irá precisar de valores para Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Passo 2: Escolha uma Raça (Capítulo 2)

Veja a Tabela 7 para as exigências de Habilidades. Então, ajuste os valores do personagem de acordo com a raça escolhida:

Anão	Cons+1, Car -1
Elfo	Des+1, Cons -1
Gnomo	Int +1. Sab -1
Halfling	Des+1, For -1
Humano	sem ajustes
Meio-Elfo	sem ajustes

Consulte as Tabelas de 1 a 6 e anote os vários bônus e penalidades que o personagem recebe por ter valores particularmente altos, ou baixos.

Consulte a descrição das raças no Capítulo 2, e anote as habilidades raciais específicas.

Finalmente, confira as Tabelas 10, 11 e 12 para determinar a altura, peso e a idade inicial do personagem, além dos efeitos da idade.

Passo 3: Selecione uma Classe (Capítulo 3)

Selecione uma das classes que estão disponíveis para seu personagem:

Anão	G, C, L, G/L, G/C
Elfo	G, R, M, C, L, G/M, G/L, M/L, G/M/L
Gnomo	G, I, C, L, G/C, G/I, G/L, C/I, C/L, I/L
Halfling	G, C, L, G/L
Humano	G, P, R, M, I, C, O, L, B
Meio-Elfo	G, R, M, C, D, L, B, G/C, G/L, G/D, G/M, C/R, C/M, L/M, G/M/C, G/M/L

Confira a Tabela 13 para restrições de classe baseadas em valores de Habilidades. Leia a descrição da classe e anote poderes ou restrições específicos:

Se seu personagem é um guerreiro, paladino ou ranger, não é um halfling e tem Força 18, jogue 1d100 para determinar a Força extraordinária. Consulte a Tabela 1 e reajuste os bônus modificados pela Força extraordinária.

Se seu personagem é um mago, consulte a Tabela 4 e anote seu círculo de magia máximo, a chance de aprender magias e o número máximo de magias por círculo. Pergunte ao Mestre quais magias o personagem sabe.

Se seu personagem é um clérigo, consulte a Tabela 5 e anote o número de magias extras, e sua chance da magia falhar. Também registre as esferas de magia a que o personagem tem acesso.

Se seu personagem é um ladrão, copie os valores básicos de seus talentos de ladrão, que constam da Tabela 26. Modifique esses valores de acordo com as Tabelas 27 e 28. Então, distribua 60 pontos dentre os talentos, sem ultrapassar o limite de 30 pontos por talento.

Se seu personagem é um bardo, copie seus talentos de ladrão da Tabela 33. Modifique as porcentagens segundo as Tabelas 27 e 28. Então, distribua 20 pontos entre os talentos.

Passo 4: Escolha uma Tendência (Capítulo 4)

Ao selecionar a tendência, respeite as seguintes restrições de classe:

Paladino	justo
Ranger	leal, neutro ou honrado
Sacerdote de um Mito	um aceitável para a divindade
Bardo	uma combinação neutra
Todos os outros	qualquer uma

Passo 5: Registre os valoras para Teste de Resistência e TAC0 (Capítulo 9)

Consulte a Tabela 60 para determinar os valores básicos de *teste de resistência* para seu personagem. Consulte a Tabela 53 para determinar o TAC0.

Passo 6: Sorteie os Pontos de Vida (Capítulo 3)

Jogue os dados de vida apropriados para o personagem. Se o personagem for multiclasse, jogue todos os dados apropriados e tire a média.

Homem de Armas	1d10
Sacerdote	1d8
Ladino	1d6
Mago	1d4

Passo 7: Registre a Movimentação Básica (Capítulo 14)

Encontre a taxa de movimentação básica de seu personagem na Tabela 64 e registre isso. Se as regras opcionais para carga estiverem sendo utilizadas, também anote as categorias de carga da Tabela 47, e as taxas de movimentação modificadas e habilidades de combate.

Passo 8: Selecione Perícias (Capítulo S, opcional)

Consulte a Tabela 34 para determinar os pontos de perícia com armas e comuns do personagem. Some o número de línguas conhecidas (Tabela 4) aos pontos de perícias comuns.

Selecione as perícias com armas. Se o personagem é um guerreiro, você pode se especializar em uma arma.

Selecione as perícias comuns. Registre suas habilidades relevantes e modificadores de teste.

Passo 9: Equipe seu Personagem

Consulte a Tabela 43 para determinar a riqueza inicial de seu personagem. Usando a Tabela 44, selecione e pague pelo equipamento inicial.

Consulte a Tabela 46 para determinar a Categoria de Armadura do personagem. Modifique a CA pelo ajuste defensivo.

Registre o peso, tamanho, dano, cadência e alcance para cada arma escolhida. Inclua tipo e velocidade, se essas regras forem usadas.

Capítulo 1:
Valor das Habilidades dos Personagens

Para se aventurar nos mundos de AD&D, você deve, antes de mais nada, criar um personagem. Esse personagem será seu "alter-ego" no reino da fantasia deste jogo, uma "pessoa-faz-de-conta" que estará sob seu controle e através da qual você explorará o mundo que o Mestre criou.

Cada personagem do jogo de AD&D tem seis habilidades: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. As três primeiras representam a natureza física do personagem, enquanto as outras três quantificam atributos mentais e características de personalidade,

Em vários trechos deste livro as seguintes abreviações são usadas: Força - For, Destreza - Des, Constituição - Cons, Inteligência - Int, Sabedoria - Sab, Carisma - Car.

Atribuindo Valores às Habilidades

Primeiro veremos como criar os valores das habilidades para seu personagem, e em seguida você verá o significado de cada uma delas.

As seis pontuações de habilidades são determinadas ao acaso, através de dados de seis faces, obtendo-se valores entre 3 e 18 pontos. Existem vários métodos para a obtenção desses resultados:

Método 1 – Jogue 3 dados de 6 faces (3d6): o total mostrado nos dados será a habilidade de Força do seu personagem. Repita a seqüência para obter a pontuação para Des, Cons, Int, Sab e Car, nesta ordem. Somente algumas características possuirão uma pontuação alta (15 ou mais); assim, você deverá valorizar tais características.

Métodos Alternativos para Jogar os Dados

O Método 1 cria personagens cujas habilidades estão normalmente entre 9 e 12. Se você preferir jogar com um personagem que possua habilidades de proporções heróicas, peça ao seu Mestre para que os jogadores possam usar métodos opcionais ao definir suas características. Esses métodos foram feitos para que se pudesse alcançar uma pontuação de habilidades acima da média.

Método 2 – Jogue os 3d6 duas vezes, anotando o total de cada jogada. Use qualquer um dos resultados para definir a pontuação da característica For. Repita para Des, Cons, Int, Sab e Car. Isso permite que você escolha a melhor pontuação de cada par, ajudando seu personagem a não ter habilidades de baixa pontuação. (De qualquer forma, uma pontuação baixa nas habilidades não é tão má assim!).

Método 3 – Jogue os 3d6 seis vezes e anote o total de cada rodada. Assinale a pontuação para as

seis habilidades do seu personagem da forma que quiser. Isto lhe dará a chance de 'montar' o personagem, embora não seja garantia de uma alta pontuação.

Método 4 – Jogue os 3d6 doze vezes e anote os doze totais. Escolha seis destes resultados (geralmente os seis melhores) e assinale-os como as habilidades do seu personagem, da forma que quiser. Esse método combina o melhor dos métodos dois e três, mas leva um pouco mais de tempo. Por exemplo: Cynthia joga o 3d6 doze vezes e obtém os resultados de 12, 5, 6, 8, 10, 15, 9, 12, 6, 11, 10 e 7. Ela escolheu as seis melhores jogadas (15, 12, 12, 11, 10 e 10) e as distribuiu entre suas habilidades, criando os pontos fortes e fracos que gostaria de ter em seu personagem (veja a descrição das habilidades na seção seguinte).

Método 5 – Jogue 4 dados de 6 faces (4d6). Descarte o dado mais baixo e conte o total dos três dados restantes. Repita a operação mais cinco vezes, assinalando os seis números para as habilidades do seu personagem da forma que quiser. Esse é um método mais rápido, que lhe traz bons valores para habilidades; mas ainda assim você poderá obter pontuações baixas (afinal, não é impossível tirar 1 em todos os quatro dados!).

Método 6 – Esse método pode ser usado se você quiser criar um tipo específico de personagem. Não garantirá as habilidades que você quiser, mas aumentará suas chances de consegui-las. Cada habilidade começa com a pontuação 8. Então jogue sete dados. Esses dados podem ser adicionados às habilidades do seu personagem como você quiser, mas todos os pontos num dado devem ser adicionados à mesma habilidade. Por exemplo, se o número 6 cair em um dos dados, todos os 6 pontos devem ser assinalados em uma das habilidades. Você pode adicionar quantos dados quiser para qualquer das habilidades, mas nenhuma das habilidades pode exceder 18 pontos. Se você não conseguir marcar 18 pontos numa conta exata nos dados, você não poderá ter uma habilidade de 18 pontos.

Pontuação de Habilidade

As seis habilidades, suas definições e efeitos específicos no jogo são descritos abaixo. Ao final de cada descrição está a tabela com todos os modificadores e informações do jogo para cada pontuação de habilidade. A área não-sombreada das tabelas contém pontuações que um personagem pode ter naturalmente, sem a adição de recursos mágicos, magia ou intervenção divina. As habilidades na área sombreada em azul podem ser obtidas somente por meios extraordinários: por sorte (encontrar um livro mágico que eleve a pontuação) ou azar (um ataque de criaturas que abaixem a pontuação).

Força

A Força (For) mede a musculatura, resistência e vigor do personagem. Esta habilidade é o pré-requisito dos homens de armas, que devem ser fisicamente poderosos para usar armadura e armas pesadas. Um guerreiro com pontuação de 16 ou mais na Força ganha um bônus de 10% para sua experiência em pontos.

Além disso, qualquer homem de armas que tenha Força 18 tem direito de jogar os dados de porcentagem (ver glossário) para determinar Força Extraordinária. Isso aprimora as chances do personagem em atingir seus inimigos, aumenta os danos que causa a cada golpe, aumenta o peso que ele é capaz de carregar sem penalidade para carga (ver abaixo), e incrementa a capacidade de forçar a abertura de portas e portais.

O restante desta seção consiste nas explicações da Tabela 1. Refira-se à tabela ao ler.

Chance de Acertar: Representa o ajuste em um ataque efetuado com um 1d20 (dado de vinte faces) durante o combate. Um bônus

Tabela 1:

Força

Valor da Habilidade	Chance de Acertar	Ajuste de Dano	Carga Permitida	Sustentação	Abrir Portas	Barras/ Portais	Notas
1	-5	-4	1	3	1	0%	
2	-3	-2	1	5	1	0%	
3	-3	-1	5	10	2	0%	
4-5	-2	-1	10	25	3	0%	
6-7	-1	Nenhum	20	55	4	0%	
8-9	Normal	Nenhum	35	90	5	1%	
10-11	Normal	Nenhum	40	115	6	2%	
12-13	Normal	Nenhum	45	140	7	4%	
14-15	Normal	Nenhum	55	170	8	7%	
16	Normal	+1	70	195	9	10%	
17	+1	+1	85	220	10	13%	
18	+1	+2	110	255	11	16%	
18/01-50	+1	+3	135	280	12	20%	
18/51-75	+2	+3	160	305	13	25%	
18/76-90	+2	+4	185	330	14	30%	
18/91-99	+2	+5	235	380	15(3)	35%	
18/00	+3	+6	335	480	16(6)	40%	
19	+3	+7	485	640	16(8)	50%	Gigante da Montanha
20	+3	+8	535	700	17(10)	60%	Gigante das Rochas
21	+4	+9	635	810	17(12)	70%	Gigante do Gelo
22	+4	+10	785	970	18(14)	80%	Gigante do Fogo
23	+5	+11	935	1.130	18(16)	90%	Gigante das Nuvens
24	+6	+12	1.235	1.440	19(17)	95%	Gigante das Tempestades
25	+7	+14	1.535	1.750	19(18)	99%	Titã

(número positivo) é adicionado ao dado, e faz com que o oponente seja atingido com maior facilidade; uma penalidade (número negativo) é subtraída do dado, e fará com que ele seja mais difícil de se atingir.

Também se aplica ao combate. O número fornecido pela tabela é somado ou subtraído do resultado dos dados que determinam o dano causado por um ataque (independente da subtração, um ataque bem-sucedido nunca causa menos de 1 ponto de dano). Por exemplo; uma espada curta causa normalmente 1d6 pontos (uma série de 1 a 6). Um atacante com Força 17 causa um ponto extra de dano, ou seja, uma série de 2 a 7 pontos, e não mais de 1 a 6. O ajuste do dano também se aplica às armas de arremesso, embora arcos devam ser especialmente manufaturados para receber o bônus, e bestas nunca se beneficiem da Força de seu usuário.

Carga Permitida: É o peso (em quilogramas) que um personagem pode carregar sem sofrer penalidades devido à carga ("carga" define como o peso dos objetos que um personagem carrega atrapalha seus movimentos – ver glossário). Um personagem que esteja carregando uma massa igual ou menor que o número da tabela pode se utilizar de todo seu valor de Movimentação.

Capacidade de Sustentação: É o máximo de peso que um personagem consegue erguer acima de sua cabeça. Um personagem não pode andar mais do que alguns passos deste modo. Nenhum humano ou criatura humanóide, sem Força Excepcional, pode levantar mais que duas vezes o próprio peso acima da cabeça. Em 1987, o recorde mundial de levantamento de peso, em um só movimento, foi de 210 quilogramas. Um guerreiro audaz com Força 18/ 00 (ver Tabela 1) pode levantar 216 quilogramas do mesmo modo e manter essa massa acima da cabeça por um tempo ainda maior!

Abrir Portas: Indica as chances do personagem de forçar a abertura de uma porta pesada ou emperrada. Quando um personagem tenta abrir uma porta, joga 1d20. Se o resultado for menor ou igual ao número listado, a porta é aberta. Um personagem pode continuar tentando forçar a porta até que ela finalmente se abra, mas cada tentativa leva tempo (exatamente quanto, depende do Mestre) e faz muito barulho. O número entre parênteses define a chance (em 1d20) de se abrir uma porta trancada, emperrada ou lacrada por mágica, mas só uma tentativa por porta pode ser feita. Se essa falhar, nenhuma outra tentativa deste personagem poderá ter sucesso.

Dobrar Barras/Suspender Portais: Define a chance percentual do personagem (através dos dados de porcentagem) de dobrar barras de ferro, suspender portais de abertura vertical ou realizar qualquer feito de força similar. Quando um personagem faz a tentativa, o jogador deve lançar os dados percentuais. Se o número for menor ou igual ao listado na Tabela 1, o personagem dobra o ferro ou levanta o portão. Se a tentativa falhar, o personagem não poderá realizar a tarefa, porém pode tentar dobrar as barras de ferro do portão que não conseguiu abrir e vice-versa.

Tabela 2:

Destreza

Habilidade	Ajuste de Reação	Ataque à Distância	Ajuste Defensivo
1	-6	-6	+5
2	-4	-4	+5
3	-3	-3	+4
4	-2	-2	+3
5	-1	-1	+2
6	0	0	+1
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10-14	0	0	0
15	0	0	-1
16	+1	+1	-2
17	+2	+2	-3
18	+2	+2	-4
19	+3	+3	-4
20	+3	+3	-4
21	+4	+4	-5
22	+4	+4	-5
23	+4	+4	-5
24	+5	+5	-6
25	+5	+5	-6

Destreza

A Destreza abrange vários atributos físicos, incluindo coordenação motora, agilidade, reação rápida, reflexo e equilíbrio. Destreza afeta a reação a ameaças ou surpresas, seu talento com armas de arremesso e também a capacidade de esquivar-se de investidas inimigas. É o pré-requisito de um ladino, e que afeta seus talentos profissionais. Um ladino com pontuação de 16 ou mais na Destreza recebe 10% de bônus na experiência em pontos que ganhar

Ajuste de Reação: Modifica o resultado do lance de dados feito para definir se o personagem está surpreso; esse lance é necessário quando PdMs são encontrados inesperadamente. Quanto mais alto o número do modificador, menor a chance do personagem ser surpreendido.

Ajuste no Ataque à Distância: É usado para modificar o valor obtido no dado quando se utiliza uma arma de arremesso (uma besta ou uma adaga, por exemplo). Um número positivo faz com que o personagem tenha maior facilidade em atingir o alvo, enquanto um negativo gera maior dificuldade.

Ajuste Defensivo: Aplica-se à Resistência dos personagens (ver glossário) contra os ataques de que é possível esquivar-se – raios, rochas, etc. Esse valor também modifica a Categoria de Armadura (ver glossário), representando sua capacidade de esquivar-se em relação a armas de arremesso normais, e de proteger-se contra armas cortantes. Por exemplo: Rath está usando uma cota de malha, que lhe dá uma Categoria de Armadura 5. Se sua pontuação de Destreza é 16, a Categoria de Armadura é mudada por um ajuste defensivo de -2, e se reduz a 3, fazendo-o mais difícil de ser atingido. Se sua pontuação de Destreza é 5, sua Categoria de Armadura é aumentada em +2, subindo para 7, o que torna mais fácil atingi-lo. (Em algumas situações, os modificadores benéficos de Destreza para Categoria de Armadura não se aplicam. Usualmente isso ocorre quando um personagem é atacado por trás ou quando seus movimentos são restritos – atacado quando estiver de bruços, amarrado, subindo por uma corda, etc.).

Constituição

A Constituição define a forma física, vigor, saúde e resistência ao trabalho duro, ferimentos ou doenças. Já que esta habilidade afeta os pontos de vida e as chances de sobreviver a situações de

colapso – como ter a forma do corpo alterada por magia ou ser ressuscitado – a Constituição acaba sendo de importância vital para todos os personagens. Algumas classes exigem uma pontuação mínima nesta habilidade. A Constituição inicial de um personagem é o número absoluto de vezes que ele pode ser ressuscitado. A cada ressurreição, 1 ponto é reduzido desta habilidade. Através de magia pode-se recuperar um valor de Constituição que tenha caído muito, ou até aumentá-lo além do valor inicial, mas isto não afeta o número de vezes que um personagem pode voltar a viver! Uma vez esgotada sua Constituição inicial, nada menos que a intervenção direta de uma divindade poderá trazê-lo de volta, e este tipo de milagre é reservado apenas aos mais bravos e fervorosos heróis! Por exemplo: o valor de Rath para sua Constituição no início de sua aventura era de 12. Ele pode ser trazido de volta da morte por doze vezes. Se ele morrer treze vezes, não poderá mais ser ressuscitado!

Ajuste de Pontas de Vida: É adicionado ou subtraído do resultado de cada Dado de Vida lançado para definir os pontos de vida do personagem. De qualquer forma, nenhum Dado de Vida rende menos que 1 ponto, apesar das modificações. Se um ajuste reduzir o número para 0 ou menos, considere o resultado final 1. Use sempre a Constituição corrente do personagem para determinar os pontos de bônus e penalidades. Somente os homens de armas recebem um bônus de +3 ou +4. Personagens de outros grupos, e que possuam pontuação 17 ou 18, recebem apenas +2 por dado. O bônus de Constituição termina quando o personagem alcança o 10° nível (9° para homens de armas e sacerdotes). O bônus de Constituição e os Dados de Vida não são mais adicionados aos pontos de vida de um personagem depois que ele passou deste nível (veja a descrição das classes dos personagens na pág. 25). Se a Constituição de um personagem mudar durante o curso da aventura, seus pontos de vida devem ser ajustados para mais ou para menos, refletindo esta mudança. A diferença entre seus bônus – novo e atual – de pontos de vida (se houver) é multiplicada pelo nível em que está (até o 10°[1]) e adicionada ou subtraída do total do personagem. Se a Constituição de Delsenora crescer de 15 para 16. então ela ganhará 1 ponto de vida para cada nível que tiver, até chegar ao 10° nível.

Colapso: Especifica a porcentagem de chance que o personagem tem de sobreviver a eleitos mágicos que modifiquem a sua idade ou forma do seu corpo: ser transformado em pedra (e a reversão do processo), transmutação, envelhecimento por magia, etc. Pode também ser usado para avaliar se o personagem mantém a consciência em situações particularmente difíceis. Por exemplo: um terrível mago transforma seu empregado em um corvo. O empregado, cuja Constituição era 13, tem 85% de chance de sobreviver à mudança. Se escapar da morte nesta primeira vez, o empregado deverá passar por outro teste de colapso ao voltar à forma humana, ou então morrerá.

Chance de Ressurreição: Define a porcentagem de chance que um personagem tem de ressuscitar sem problemas, ou retornar da morte por meios místicos. O jogador deve obter o número listado, ou menos, no dado de porcentagem para ser revivido. Se os dados falharem, o personagem está morto, independente de quantas vezes ele já foi ressuscitado anteriormente. Somente uma intervenção divina poderá trazê-lo de volta.

Ajuste de Resistência contra Veneno: Modifica o lance de resistência contra veneno para humanos, elfos, gnomos e meio-elfos. Anões e halflings não utilizam esse ajuste, já que possuem resistências especiais para ataques de venenos. O Mestre tem informações específicas sobre os testes de resistência.

Regeneração: Capacita aqueles com Constituição especial (talvez obtida por magia) a curarem de seus ferimentos de uma forma extraordinária, regenerando o dano. O personagem cura 1 ponto do dano depois da passagem do número definido de turnos. Contudo, os danos por fogo e ácido (mais extensos do que um machucado normal) não podem ser regenerados desta forma. Tais ferimentos devem ser curados normalmente, ou por magia.

Tabela 3:

Constituição

Valor da Habilidade	Ajuste dos Pontos de Vida	Colapso	Chance de Ressurreição	Resistência contra Veneno	Regeneração
1	-3	25%	30%	-2	Não há
2	-2	30%	35%	-1	Não há
3	-2	35%	40%	0	Não há
4	-1	40%	45%	0	Não há
5	-1	45%	50%	0	Não há
6	-1	50%	55%	0	Não há
7	0	55%	60%	0	Não há
8	0	60%	65%	0	Não há
9	0	65%	70%	0	Não há
10	0	70%	75%	0	Não há
11	0	75%	80%	0	Não há
12	0	80%	85%	0	Não há
13	0	85%	90%	0	Não há
14	0	88%	92%	0	Não há
15	+1	90%	94%	0	Não há
16	+2	95%	96%	0	Não há
17	+2(+3)*	97%	98%	0	Não há
18	+2(+4)*	99%	100%	0	Não há
19	+2(+5)*	99%	100%	+1	Não há
20	+2(+5)**	99%	100%	+1	1/6 turnos
21	+2(+6)***	99%	100%	+2	1/5 turnos
22	+2{+6)***	99%	100%	+2	1/4 turnos
23	+2(+6)****	99%	100%	+3	1/3 turnos
24	+2(+7)****	99%	100%	+3	1/2 turnos
25	+2(+7)****	100%	100%	+4	1/1 turno

* Bônus entre parênteses aplicam-se apenas a homens de armas. Outras classes recebem um bônus de 2 pontos por dado.
** Todos os resultados de 1 nos dados de Vida são considerados como 2.
*** Todos os resultados de 1 e 2 nos Dados de Vida são considerados como 3.
****Todos os resultados de 1, 2 e 3 nos dados de vida são considerados como 4.

Capítulo 1

Inteligência

A Inteligência representa a memória do personagem, sua racionalidade e capacidade de aprender, incluindo os conhecimentos que não podem ser transmitidos por palavra escrita. O valor da Inteligência dita o número de línguas que o personagem pode aprender. A Inteligência é o pré-requisito dos arcanos, que devem ter mentes aguçadas para entender e memorizar as palavras mágicas. Um arcano com uma pontuação de Inteligência de 16 ou mais ganha 10% de bônus na experiência em pontos que lhe for concedida. A Inteligência do arcano define quantas magias ele pode aprender, e o número de magias que se pode memorizar de um vez. Somente aqueles com grande Inteligência compreendem as poderosas magias do 9° círculo.

Essa habilidade dá uma indicação da acuidade mental do personagem. Um personagem semi-inteligente (3 ou 4) pode talar (com dificuldade) e está apto a reagir por impulso e por instinto. Ele não é um Personagem do Jogador (PJ) impossível de se lidar, mas jogar corretamente como um personagem desses não é fácil. Um personagem de Inteligência baixa (5 a 7) pode ser chamado de obtuso, ou lento. Um muito inteligente (11 ou 12) entende novas idéias rapidamente e aprende com facilidade. Um de Inteligência alta (13 a 14) é aquele que pode resolver a maior parte dos problemas sem precisar tentar muito. Aquele com Inteligência excepcional (15 ou 16) é notável, acima do normal. O genial é considerado brilhante (17 ou 18). Um personagem com uma Inteligência que transcenda a genialidade é mais esperto e brilhante do que podemos imaginar. Contudo, as verdadeiras capacidades da mente não estão nos números – Q.I., pontuação de Inteligência, etc. Muitas pessoas inteligentes, até brilhantes, do mundo real, não conseguem usar suas capacidades de forma útil e criativa, caindo abaixo do próprio potencial. Não acredite muito na pontuação de Inteligência de seu personagem; é você quem deve provê-lo com a criatividade e a energia que ele supostamente possui.

Número de Línguas: Define o número de idiomas adicionais que o personagem pode falar além da sua língua nativa. Todo personagem pode compreender a língua de sua terra natal, não importa qual seja sua Inteligência. O conhecimento definido em número de línguas estende-se apenas para falar outros idiomas, e não inclui leitura ou escrita. O Mestre deve decidir se o personagem começa o jogo sabendo estas línguas adicionais, ou se o número mostra apenas quantas línguas seu personagem poderá aprender. A primeira escolha fará a comunicação mais fácil, enquanto a segunda aumenta sua oportunidade para role-playing (achando um tutor ou criando uma razão para que você precise de outra língua). Além do mais, o Mestre pode limitar sua seleção de línguas baseado no seu desempenho. É perfeitamente justo criar uma regra que impeça o guerreiro do Oeste Gelado de conhecer as línguas do Sul, simplesmente porque ele nunca encontrou alguém que tivesse passado pelas terras do Sul. Se o Mestre permitir que os personagens possuam perícias, essa coluna indicará também o número de pontos de perícia extra que o personagem ganha de acordo com sua Inteligência. Esses pontos extras podem ser usados da forma que o jogador desejar. Não é preciso gastar pontos de perícia para falar sua língua nativa.

Círculo de Magia: Indica o mais alto círculo que um arcano pode alcançar, de acordo com sua Inteligência.

Tabela 4:

Inteligência

Valor da Habilidade	N° de Línguas	Círculo de Magia	Chance de Aprender Magia	Máx. N° de Magias/Circ.	Imunidade a Magias
1	0*	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-
3	1	-	-	-	-
4	1	-	-	-	-
5	1	-	-	-	-
6	1	-	-	-	-
7	1	-	-	-	-
8	1	-	-	-	-
9	2	4º	35%	6	-
10	2	5º	40%	7	-
11	2	5º	45%	7	-
12	3	6º	50%	7	-
13	3	6º	55%	9	-
14	4	7º	60%	9	-
15	4	7º	65%	11	-
16	5	8º	70%	11	-
17	6	8º	75%	14	-
18	7	9º	85%	18	
19	8	9º	95%	Todas	Ilusões do 1° Círculo
20	9	9º	96%	Todas	Ilusões do 2° Círculo
21	10	9º	97%	Todas	Ilusões do 3° Círculo
22	11	9º	98%	Todas	Ilusões do 4° Círculo
23	12	9º	99%	Todas	Ilusões do 5° Círculo
24	15	9º	100%	Todas	Ilusões do 6° Círculo
25	20	9º	100%	Todas	Ilusões do 7° Círculo

* Mesmo incapaz de falar qualquer língua, o personagem ainda pode se comunicar através de gestos e grunhidos.

Chance de Aprender Magia: É a probabilidade percentual de um arcano aprender uma magia específica. Um teste é feito assim que o mago aprende uma nova magia, e não quando avança de nível, Para fazer o teste, o arcano deve ter acesso a um grimoire (livro de magia; pronuncia-se grimoár) que contenha a fórmula desejada. Se o jogador obtiver no 1d100 um valor igual ou menor que o citado na tabela, o personagem pode aprender a magia e copiá-la em seu próprio grimoire. Se o arcano falhar nos dados, ele não poderá fazer o teste para aquela magia novamente até que atinja o próximo nível (e desde que ainda tenha acesso à magia).

Número Máximo de Magias por Círculo (Regra Opcional): Esse número indica o máximo de magias que um arcano pode saber de algum círculo particular de magia. Uma vez que tenha aprendido o número máximo de magias permitidas em um determinado círculo, o mago não poderá adquirir novos conhecimentos dali (a menos que o sistema opcional de pesquisa de magia seja usado). Uma vez que uma magia foi aprendida, ela não pode ser esquecida e substituída por uma nova. Por exemplo, Delsenora, a maga, tem uma Inteligência 14. Ela conhece, atualmente, sete magias do 3° Círculo. Durante uma aventura, Delsenora encontra um antigo e embolorado grimoire nas prateleiras de uma biblioteca úmida e esquecida. Tirando a poeira, ela

vê uma magia de 3° Círculo que não conhecia. Empolgada, ela senta e estuda as anotações com cuidado. Sua chance de aprender a magia era de 60%. Jogando os dados, ela tira 37. Isso significa que Delsenora entende e pode copiar as curiosas instruções. Quando termina, ela tem oito magias do 3- Círculo, uma a menos que seu número máximo. Se ela jogasse os dados e obtivesse mais que sessenta, ou se já tivesse nove magias do.3° Círculo em seu livro, ou se a magia viesse de um círculo superior ao 7° (o máximo que sua Inteligência lhe permite aprender), ela não poderia tê-la adicionado à sua coleção.

Imunidade à Magia: É ganha por aqueles de Inteligência excepcionalmente alta, que notam certas inconsistências e inexatidões em efeitos ilusórios ou visões. Essa imunidade confere sucesso automático em testes de resistência contra a ilusão. Todos os benefícios são cumulativos; assim, um personagem com 20 pontos de Inteligência não pode ser enganado por ilusões dos dois primeiros Círculos.

Sabedoria

A Sabedoria define uma mescla de juízo, inspiração, astúcia, força de vontade, bom senso e intuição. Isso pode afetar sua resistência aos ataques por magia. É o pré-requisito do sacerdote; aqueles com pontuação de 16 ou mais ganham bônus de 10% sobre a experiência em pontos. Clérigos, druidas e outros sacerdotes com pontuação 13 ou mais em Sabedoria também ganham magias extras.

Ajuste de Defesa às Magias: Descrito na Tabela 5, aplica-se aos testes de reação contra magias que atacam a mente. Estes bônus e penalidades são aplicados automaticamente, sem estorço consciente do personagem.

Magias Extras: Indica o número de magias adicionais que um sacerdote (e somente ele) recebe, graças à sua altíssima Sabedoria, Note que essas magias estarão disponíveis somente quando o sacerdote tiver acesso ao Círculo apropriado. Magias Extras são cumulativas; por isso. um sacerdote com Sabedoria 15 recebe duas magias Extras do 1° Círculo, e uma do 2° Círculo.

Chance da Magia Falhar: Define a chance percentual de alguma magia falhar quando lançada. Sacerdotes com baixas pontuações de Sabedoria correm o risco de fracassar em suas magias. Jogue o dado de porcentagem toda vez que o sacerdote tentar um efeito mágico. Se o resultado for menor ou igual à chance da magia falhar, ela é gasta sem que absolutamente nada aconteça. Note que sacerdotes com pontuação 13 ou mais em Sabedoria não precisam se preocupar com isso.

Imunidade à Magia: Dá, aos extremamente sábios, completa proteção contra certas magias, habilidades mágicas ou qualquer item listado. Essas imunidades são cumulativas, então um personagem com Sabedoria 23 é imune a todas as magias listadas até o 23, inclusive as listadas para+ Sabedoria 23.

Carisma

O Carisma mede a capacidade de persuasão, magnetismo pessoal e poder de liderança. Não é um reflexo de atração física, embora esta atração tenha seu papel na composição da habilidade. É importante para todos os personagens, mas especialmente para aqueles que têm que lidar com Personagens do Mestre (PdMs): mercenários contratados, dependentes e monstros inteligentes. Carisma dita o número total de aliados que um personagem pode agregar, e afeta a lealdade de aliados, empregados e dependentes.

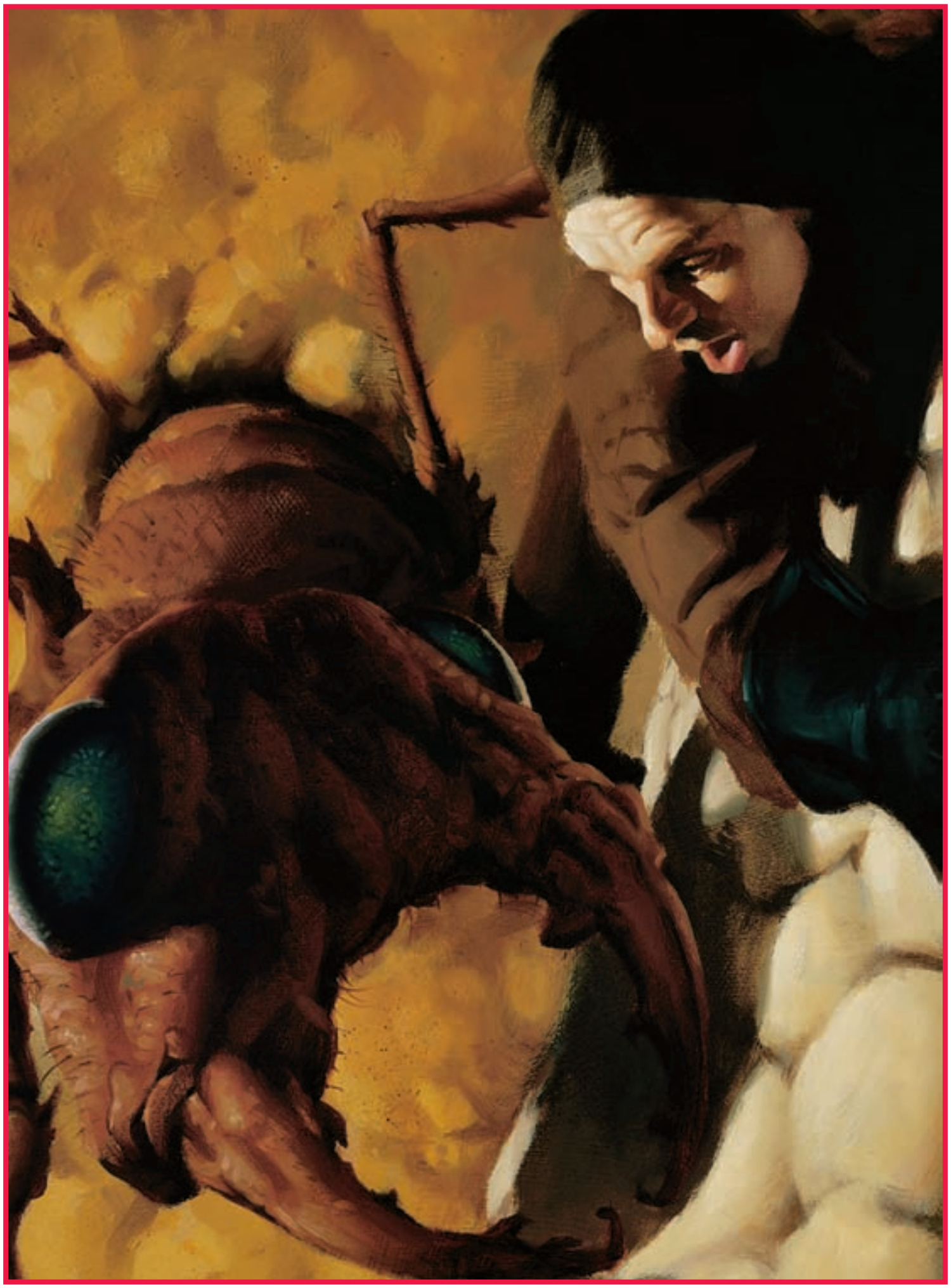
Número Máximo de Aliados: Diz o número de Personagens do Mestre que servem como aliados permanentes de um personagem de jogador. Não afeta o número de soldados mercenários, homens do exército, servidores ou outras pessoas a quem o personagem paga.

Fator de Lealdade: Mostra o número que deve ser somado, ou subtraído, ao valor de lealdade de aliados e outros servidores (tal valor

Tabela 5:

Sabedoria

Valor da Habilidade	Ajuste de Defesa Contra Magia	Magias Extras	Chance da Magia Falhar	Imunidade à Magia
1	-6	-	80%	-
2	-4	-	60%	-
3	-3	-	50%	-
4	-2	-	45%	-
5	-1	-	40%	-
6	-1	-	35%	-
7	-1	-	30%	-
8	0	-	25%	-
9	0	0	20%	-
10	0	0	15%	-
11	0	0	10%	-
12	0	0	5%	-
13	0	15	0%	-
14	0	1°	0%	-
15	+1	1°	0%	-
16	+2	1°	0%	-
17	+3	3°	0%	-
18	+4	4º	0%	
19	+4	1º, 4º	0%	Causar Medo, Encantar Pessoa, Comando, Amigos, Hipnose
20	+4	2º, 4º	0%	Esquecer, Paralisar Pessoa, Raio de Enfraquecimento, Assustar
21	+4	3º, 5º	0%	Medo
22	+4	4º, 5º	0%	Encantar Monstro, Confusão, Emoção, Falha, Sugestão
23	+4	5º, 5º	0%	Caos, Debilitar Mente, Paralisar Monstro, Jarro Arcano, Busca
24	+4	6º, 6º	0%	Tarefa, Sugestão em Massa, Cetro do Poder
25	+4	6º, 7º	0%	Antipatia/Simpatia, Morte, Encantar as Massas



consta do Livro do Mestre). Isto é crucial durante as batalhas, onde o moral da tropa torna-se importante.

Ajuste da Reação: Indica a penalidade ou bônus que o personagem recebe por seu Carisma, quando lida com Personagens do Mestre e criaturas inteligentes. Por exemplo: Rath encontra um centauro, uma criatura inteligente. O Carisma de Rath é apenas 6, então ele já começa com uma desvantagem. Ele pode tentar vencer este pequeno obstáculo oferecendo presentes generosos, ou informações.

Ajustes de Raça Opcionais: Se o seu Mestre está usando essa regra, o Carisma aparente do personagem deverá ser alterado, quando você estiver lidando com seres de diferentes raças. Essas alterações aparecem no Capítulo 2, depois que as raças dos personagens tiverem sido explicadas.

O Que Significam os Números

Agora que você já atribuiu valores para as habilidades do seu personagem, pare e dê uma olhada nelas. O que tudo isso significa?

Suponha que você coloque o nome de Rath em seu personagem e tenha obtido esta pontuação para ele:

Força 8
Destreza 14
Constituição 13
Inteligência 13
Sabedoria 7
Carisma 6

Rath tem suas fraquezas e talentos, mas cabe a você interpretar o que significam os números. Aqui estão duas maneiras diferentes de enxergar a situação.

1) Embora Rath esteja em bom estado de saúde (Cons 13), ele não é muito forte (For 8) porque é um pouco preguiçoso – Rath nunca quis praticar exercícios quando jovem, e agora é tarde. Suas baixas pontuações em Sabedoria e Carisma (7 e 6) mostram que lhe falta um certo tato social: Rath projeta uma atitude preguiçosa de "Não estou nem aí" (que tende a irritar outras pessoas). Por sorte, a sagacidade (Int 13) e a Destreza (14) fazem com que ele não seja de todo mau.

Assim, você deve jogar como um tipinho irritante, esperto e meio difícil de se notar, sempre se esgueirando para fora do alcance de seus inimigos.

2) Rath tem vários pontos bons – ele estudou duro (Int 13) e praticou suas habilidades manuais (Des 14). Infelizmente, sua Força é baixa (8) por falta de exercício (todas aquelas horas gastas lendo livros). Sua saúde, no entanto, ainda é boa (Cons 13). Seus baixos índices de Sabedoria e Carisma (7 e 6) são resultados da falta de contato e envolvimento com pessoas de fora do ambiente acadêmico.

Olhando para a pontuação desta forma, você pode interpretar Rath como sendo um professor gentil, ingênuo e tímido, um grande pensador, sempre às voltas com novas idéias e invenções.

Obviamente, os valores das habilidades de Rath não são os maiores do mundo. Porém, é possível transformar esta "contagem decepcionante" em qualidades interessantes e divertidas para se jogar. É freqüente os jogadores ficarem obcecados por boas pontuações, e desistirem imediatamente de um personagem se não alcançam uma situação acima da média na maioria das habilidades. Existem, ainda, aqueles que acham que o personagem não tem chance alguma, se não tiver pelo menos uma Habilidade de 17 ou mais! Nem é preciso dizer que estes jogadores nunca se arriscariam a jogar com um personagem de Habilidade 6 ou 7.

Na verdade, a capacidade de sobrevivência de Rath tem pouco a ver com os valores das habilidades do personagem; ela está mais ligada à disposição do jogador. Se você desistir, é claro que ele não irá sobreviver! Mas se houver interesse, e uma boa interpretação, mesmo um personagem com os menores valores de habilidades pode oferecer oportunidades divertidas, emocionantes e desafiadoras. Ele tem um Carisma 5? Por quê? Talvez possua uma cicatriz muito feia. Seus modos à mesa são terríveis. Ele pode ser bem-intencionado, mas talvez diga sempre as coisas erradas na hora imprópria. É possível que seu personagem seja honesto ao ponto de se tornar rude, o que o faz diferente das outras pessoas. Sua Destreza é 3. Por quê? Será que ele é naturalmente desajeitado, ou cego como um morcego?

Não desista do personagem só porque ele tem pontuação baixa. Ao contrário, veja isso como uma oportunidade de jogar, e criar uma personalidade única e divertida. Você se divertirá criando essa personalidade, e os outros jogadores e o Mestre passarão algumas horas agradáveis interagindo com ela.

Tabela 6:

Carisma

Valor da Habilidade	Nº Máximo de Aliados	Fator de Lealdade	Ajuste de Reação
1	0	-8	-7
2	1	-7	-6
3	1	-6	-1
4	1	-5	-4
5	2	-4	-3
6	2	-3	-2
7	3	-2	-1
8	3	-1	0
9	4	0	0
10	4	0	0
11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7
19	20	+10	+8
20	25	+12	+9
21	30	+14	+10
22	35	+16	+11
23	40	+18	+12
24	45	+20	+13
25	50	+20	+14

Capítulo 2:
Raças dos Personagens

Depois de definir os valores das habilidades do seu personagem, você terá que selecionar uma raça para ele. Não é uma raça no sentido próprio da palavra: branca, negra, asiática, etc. Na verdade, "raça" significa uma espécie fantástica da qual seu personagem fará parte – humanos, elfos, anões, gnomos, meio-elfos ou halflings. Cada raça é distinta das demais, possui poderes específicos e tem um leque diferente de classes para escolher.

As seis raças são descritas detalhadamente neste capítulo. Em muitos casos, são feitas afirmações categóricas sobre a espécie como um todo. O jogador não deve se sentir preso por essas generalidades. Por exemplo, a afirmação de que os anões tendem a ser teimosos e taciturnos não significa que o seu personagem estará proibido de ser um anão jovial. Isto significa, apenas, que a maioria dos anões é teimosa e taciturna. Se todos os personagens fossem exatamente iguais, não haveria aventura. Faça do seu personagem uma figura única, e será mais divertido jogar com ele.

Valores Mínimos e Máximos de Habilidade

Todas as raças.de personagem do jogador não-humanas (chamadas de raças semi-humanas), exigem valores mínimos e máximos para algumas pontuações de Habilidade. Se você quiser ter um personagem semi-humano, os valores das habilidades do personagem têm que estar dentro do limite permitido. Os valores mínimos e máximos das habilidades para cada raça estão na Tabela 7 (os mínimos aparecem antes da barra). O sexo do personagem não influencia esses parâmetros.

Consulte a Tabela 7 antes de fazer qualquer ajuste nos valores das habilidades do seu personagem. Se o valor básico que você obteve nos dados coincide com as especificações definidas para uma raça em particular, o seu personagem poderá pertencer a ela, mesmo que, mais tarde, esses números mudem e as habilidades venham a exceder os máximos, ou a cair abaixo dos mínimos. Uma vez que as especificações de raça sejam preenchidas no início da criação do personagem, você não terá que se preocupar com isso novamente.

A Tabela 7 dá os valores mínimo e máximo que um personagem recém-criado precisa atingir para

pertencer a uma raça semi-humana. Qualquer personagem pode ser humano se o jogador assim desejar.

Ajustes Raciais de Habilidade

Se você decidir que seu personagem será um anão, um elfo, um gnomo ou um halfling, agora é preciso fazer alguns ajustes nos valores das Habilidades, Taís ajustes são obrigatórios, e atingem todos os personagens de uma determinada raça.

Mesmo que os ajustes aumentem ou reduzam os valores das habilidades de seu personagem para além dos máximos e mínimos mostrados na Tabela 7, você não precisará escolher uma nova raça. Os ajustes podem aumentar os valores até 1° ou abaixá-los a 2.

Restrições de Classe e Limites de Nível

A raça humana tem uma habilidade especial no jogo AD&D: humanos podem escolher qualquer classe – homem de armas, arcano, sacerdote ou ladino – e conquistar altos níveis de experiência. Outras raças têm menos escolhas quanto às classes, e normalmente só podem subir até um determinado nível. Estas restrições refletem as tendências naturais dos semi-humanos (anões gostam de lutar e guerrear, mas não apreciam a magia) Os limites de nível são elevados o suficiente para que um semi-humano possa adquirir destaque em pelo menos uma classe. Um halfling, por exemplo, pode se tornar o melhor ladrão das redondezas, mas não um grande guerreiro.

Os limites também existem para equilibrar o jogo. A habilidade humana de assumir qualquer papel e alcançar qualquer nível é sua única vantagem. É divertido jogar com raças semi-humanas, já que elas possuem alguns poderes interessantes – particularmente a capacidade de abrigar personagens multiclasse (veja Glossário). Esses poderes equilibram o prazer de jogar com a capacidade de subir de nível. Pergunte ao seu Mestre a respeito dos limites de nível impostos aos personagens não-humanos.

Línguas

As línguas das raças funcionam de duas formas para os semi-humanos, dependendo do uso, ou não, do sistema opcional de perícias. De qualquer forma, o personagem automaticamente saberá sua língua nativa, e começará a aventura já sabendo um número de línguas adicionais (a quantidade exata depende da Inteligência, veja a Tabela 4). As línguas adicionais precisam ser escolhidas entre as definidas na descrição da raça.

Se você usar o sistema de perícias, o personagem deverá gastar pontos de perícia para conhecer outras línguas (a língua nativa é sempre conhecida, e não custa pontos). Um semi-humano precisa escolher dentre as línguas citadas na descrição de sua raça.

Humanos normalmente começam o jogo sabendo somente sua língua nativa. O Mestre pode permitir que personagens iniciantes conheçam línguas adicionais, se achar que eles tiveram a oportunidade de aprendê-las (e dependendo, claro, do valor de Inteligência ou do limite de Pontos de Perícia de cada personagem). Do contrário, os personagens humanos devem aprender novas línguas em conseqüência da aventura.

Anões

Anões são baixos e atarracados, facilmente identificáveis pelo tamanho e pela forma. Têm de 1,30 metro a 1,45 metro de altura, bochechas rosadas, olhos escuros, cabelos negros e vivem em média 350 anos.

Os anões tendem a ser reservados e taciturnos, gostam de trabalhar duro e não têm senso de humor. São fortes e corajosos. Apreciam cerveja, hidromel e outras bebidas ainda mais fortes. A maior prioridade desse povo, no entanto, são os metais preciosos, o ouro em particular; valorizam as pedras preciosas, especialmente diamantes e jóias opacas (exceto as pérolas, que desprezam). Anões gostam da terra e detestam o mar. Eles não têm eitos em boa conta, mas nutrem verdadeira aversão contra ogros e goblins. Devido a seus corpos pequenos e maciços, não se adaptam bem com cavalos ou outras montarias grandes, e tendem a desconfiar desse tipo de criatura (pôneis, no entanto, não trazem dificuldade). Essa raça tem pouco talento para as artes arcanas (anões não confiam em magias), mas se destaca em combate, nas perícias da guerra e nas ciências, como a engenharia.

Apesar de desconfiados e avarentos, os anões têm coragem e tenacidade suficientes para superar qualquer defeito. Essa raça habita, tipicamente, regiões de colina ou áreas montanhosas. Eles vivem confortavelmente nas condições de trevas e solidão próprias do subsolo, e possuem várias capacidades especiais relacionadas à vida subterrânea. Anões são conhecidos por sua alta resistência contra magias e venenos.

Um personagem anão pode ser clérigo, guerreiro ou ladrão. Ele também pode ser um guerreiro/clérigo ou um guerreiro/ladrão.

Os anões valem-se de suas habitações subterrâneas para aprender a língua de vários vizinhos, tanto amigos como inimigos. As línguas que um anão pode aprender inicialmente são: comum, dos anões, dos gnomos, dos goblins, dos kobolds, dos ogros e de qualquer outra raça que o Mestre permita. O número total de línguas é limitado pela Inteligência do personagem (veja Tabela 4) ou pelos pontos de perícia (se o sistema opcional for usado).

Por natureza, anões são seres não-mágicos, e nunca usam magias arcanas (embora seus sacerdotes utilizem magias divinas). Isto dá um bônus de *resistência* aos anões que enfrentem ataques de varinhas de condão, bastões mágicos, cajados e outras magias. Esse bônus é de +1

Tabela 7:

Exigência de Habilidade por Raça

Habilidade	Anão	Elfo	Gnomo	Meio-Elfo	Halfling
Força	8/18	3/18	6/18	3/18	7/18*
Destreza	3/17	6/18	3/18	6/18	7/18
Constituição	11/18	7/18	8/18	6/18	10/18
Inteligência	3/18	8/18	6/18	4/18	6/18
Sabedoria	3/18	3/18	3/18	3/18	3/17
Carisma	3/17	8/18	3/18	3/18	3/18

* Halflings não jogam os dados para obter Força Extraordinária

Tabela 8:

Exigência Raciais de Habilidades

Raça	Ajustes
Anão	+1 Constituição; -1 Carisma
Elfo	+1 Destreza; -1 Constituição
Gnomo	+1 Inteligência; -1 Sabedoria
Halfling	+1 Destreza; -1 Força

para cada 3½ pontos de Constituição. Assim, por exemplo, se um anão tem 7 pontos de Constituição, ele ganha + 2 em sua resistência. Esses bônus estão resumidos na Tabela 9.

Anões têm, ainda, uma resistência excepcional a substâncias tóxicas. Todos os personagens anões fazem seus *testes de resistência contra veneno* recebendo os mesmos bônus utilizados contra ataques mágicos (veja Tabela 9).

Por serem alheios à magia, os anões têm dificuldade em usar itens mágicos. Todos os itens mágicos que não forem especificamente compatíveis com a classe do personagem têm 20% de chance de funcionar incorretamente quando usados por um anão. Um teste de falha deverá ser efetuado toda vez que um anão usar um item mágico. A falha, se houver, ocorrerá somente no momento do uso – o item poderá funcionar normalmente da próxima vez. Para dispositivos de uso contínuo, o teste deve ser feito na primeira vez em que o item for usado durante um encontro. Se o personagem for bem-sucedido, o dispositivo continuará funcionando até ser desativado. Assim, um anão teria que fazer o teste ao vestir um *robe da camuflagem*, mas um novo lance de dados não será necessário até que o *robe* seja despido e, depois, reutilizado. Se a magia de um item amaldiçoado falhar, o personagem reconhece a natureza maldita do objeto e poderá se desfazer dele. O teste de falha aplica-se a bastões, varinhas, anéis, amuletos, poções, trombetas e todos os outros tipos de itens mágicos, exceto armas, escudos, armaduras, manoplas e faixas. Esta penalidade não se aplica a anões clérigos usando itens de sua classe.

Em meio ao combate corpo a corpo, os anões adicionam 1 à jogada de ataque feita contra ogros, meio-ogros, goblins e robgoblins. Quando ogros, trolls, ogros magos, gigantes ou titãs atacam os anões, estes monstros precisam subtrair 4 pontos de suas jogadas de ataque devido ao pequeno tamanho dos alvos, e à habilidade que os anões têm em combater estes seres muito grandes.

A infravisão dos anões tem um alcance de 20 metros no escuro.

Anões são hábeis mineradores. Por viverem embaixo da terra,eles podem detectar as seguintes informações, desde que estejam a 3 metros de um fenômeno em particular (anões sempre podem tentar descobrir a distância que os separa da superfície).

Detectar desnível ou inclinação numa passagem	1-5 em 1d6
Detectar novo túnel/construção de passagem	1-5 em 1d6
Detectar deslizamento/deslocamento de paredes ou salas	1-4 em 1d6
Detectar armadilhas de pedra, fossos e fossos camuflados	1-3 em 1d6
Determinar profundidade aproximada em relação ã superfície	1-3 em 1d6

Note que o anão precisa, conscientemente, tentar fazer estas detecções; a informação não surge espontaneamente em seu cérebro, Ele tem que racionalmente desejá-la.

Tabela 9:

Bônus de Constituição para Teste de Resistência

Valor da Constituição	Bônus de Resistência
4-6	+1
7-10	+2
11-13	+3
14-17	+4
18-19	+5

Por causa de sua constituição forte e sólida, os anões somam 1 a seu valor de Constituição inicial. Sua natureza reservada e desconfiada faz com que percam 1 ponto do seu valor inicial de Carisma.

Elfos

Elfos tendem a ser mais baixos e esbeltos que humanos normais. Suas feições são de um traçado muito fino e delicado e, quando falam, suas vozes adquirem tons melódicos. Apesar da aparência frágil, a raça dos elfos é rápida e forte. Eles frequentemente vivem mais de 1.200 anos; antes disso, no entanto, os elfos se sentem compelidos a deixar o mundo dos homens e dos mortais. Para onde eles vão é incerto, mas essa é uma necessidade inegável da raça.

A raça élfica é considerada frívola e distante. Essa impressão, no entanto, não corresponde à verdade, embora a personalidade de um elfo possa parecer insondável para os seres humanos. Elfos passam o tempo apreciando a beleza natural das coisas, dançando e festejando, brincando e cantando, a menos que a necessidade leve-os a outro curso de ação. Os membros dessa raça não gostam de barcos ou minas, mas sentem prazer em cultivar a natureza e admirá-la sob o céu aberto. Os elfos tendem a se mostrar altivos e arrogantes, mas respeitam seus amigos, e os tratam igualmente. Esse povo não faz amizades com facilidade, mas um amigo (ou inimigo) nunca é esquecido. Preferem manter distância dos humanos, não gostam dos anões e nutrem verdadeiro ódio contra os habitantes malignos das florestas.

O senso de humor élfico é inteligente e sutil, da mesma forma que a música e a poesia desse povo. Os elfos são corajosos, mas nunca inconsequentes. Sua alimentação é frugal; eles bebem hidromel e vinho, raramente cometem excessos. Sentem prazer em contemplar belas peças de joalheria, mas não têm interesse em dinheiro. Eles consideram a magia e a esgrima (ou qualquer outra arte refinada de combate) fascinantes. Se os elfos têm uma fraqueza, ela reside nesses interesses.

Existem cinco ramos na raça dos elfos: aquáticos, cinzentos, altos, da floresta e negros. Presume-se que os personagens dos jogadores pertençam sempre ao ramo mais comum, o dos altos-elfos. O personagem poderá, no entanto, ser um elfo de outro tipo, desde que o jogador obtenha a permissão do Mestre (mas esta escolha não garante novos poderes). Para um leigo, as diferenças entre os ramos élficos parecem superficiais; a maioria dos elfos, no entanto, sustenta que há divergências importantes entre os vários grupos. Elfos aquáticos passam a vida sob as ondas, e se adaptaram a essas condições. Os cinzentos são tidos como os mais nobres e compenetrados da raça. Altos-elfos são os mais comuns. Elfos da floresta são considerados arredios, temperamentais e selvagens. Sejam aquáticos, altos, cinzentos ou da floresta, todos os outros ramos desse povo sustentam que os subterrâneos eitos negros são corruptos, malignos e não fazem parte da comunidade élfica.

Um personagem elfo poderá ser clérigo, guerreiro, mago, ladrão ou ranger. Além disso, pode ser um personagem multiclasse, com as seguintes combinações: guerreiro/mago, guerreiro/ladrão, guerreiro/mago/ladrão ou mago/ladrão. (As regras que tratam dessas

combinações estão explicadas em Personagens Multiclasse.

Os elfos acham útil aprender as línguas dos vários habitantes, bondosos ou malignos, da floresta. Como língua inicial, um elfo pode escolher: comum, élfico, dos gnomos, dos halflings, dos goblins, dos robgoblins, dos orcs e dos gnolls. O número de línguas que um elfo pode aprender está ligado à sua Inteligência (ver Tabela 4) ou aos Pontos de Perícia (se este sistema opcional for usado).

Personagens elfos têm 90% de proteção contra magias relacionadas ao sono e magias de Encantar (ver Capítulo 9: Combate, para uma explicação da proteção contra magias).

Essa proteção funciona cumulativamente com o *teste de resistência* contra magias permitido para personagens resistindo a eleitos mágicos.

Quando utilizam um arco de qualquer tipo – mas não bestas – ou quando empregam espadas, curtas ou longas, os elfos ganham um bônus de +1 em suas jogadas de ataque.

Um elfo pode obter bônus de *Surpresa* contra seus oponentes, mas somente se não estiver usando armadura de metal. Mesmo assim, o elfo precisa estar sozinho, ou num grupo formado só de elfos ou halflings (que também não podem usar armaduras de metal), ou, no mínimo, a 30 metros de seus companheiros para ganhar o bônus. Se o elfo cumprir essas condições, ele poderá se mover tão silenciosamente que os oponentes sofrerão uma penalidade de -4 em *testes de Surpresa*. Se uma porta ou um obstáculo precisar ser transposto, a penalidade reduz-se para -2.

A infravisão permite aos elfos enxergar a 20 metros no escuro.

Elfos têm facilidade em localizar portas secretas (que são construídas para não serem notadas) e portas ocultas (que são escondidas por uma tela, cortina ou algo parecido). O simples ato de passar por uma porta oculta, a uma distância de até 3 metros, dá ao personagem elfo uma chance de um em seis de percebê-la (jogue um com 1d6). Se procurar intencionalmente por uma porta secreta, o elfo terá uma chance de um para três (jogue um ou dois com 1d6) de encontrá-la, e de um em dois de descobrir uma porta oculta (jogue um, dois ou três com 1d6).

Personagens elfos somam 1 à sua pontuação inicial de Destreza, assim como deduzem 1 ponto da sua Constituição inicial.

Gnomos

Parentes dos anões, os gnomos são nitidamente menores e também menos rechonchudos que seus primos. O nariz,

porém, é significativamente maior. A maioria dos gnomos tem pele escura ou morena, e cabelos brancos. Um gnomo médio vive em torno de 350 anos. Gnomos têm um senso de humor vivaz e matreiro, especialmente para brincadeiras no dia a dia. Eles possuem um grande amor pelas criaturas vivas e por objetos finamente trabalhados, particularmente gemas e jóias. Gostam de todo tipo de pedras preciosas e são mestres nas artes da lapidação e do polimento.

Gnomos preferem viver em escarpas bem arborizadas e longe dos humanos. Devido a sua estatura diminuta, esses seres tornaram-se desconfiados de criaturas maiores, como humanos e elfos; desconfiança, no entanto, não significa hostilidade.

Esses pequenos seres são furtivos e arredios com desconhecidos, e um pouco reservados, mesmo em circunstâncias mais favoráveis. Por viverem em minas e tocas, os gnomos sentem alguma afinidade com os anões, mas acham uma bobagem a aversão que seus primos sentem contra os habitantes da superfície.

Um personagem gnomo pode escolher entre ser um guerreiro, um ladrão, um clérigo ou um ilusionista; ou pode pertencer simultaneamente a duas classes (mas não três): guerreiro/ladrão, ilusionista/ladrão, etc.

Graças à sua educação, um personagem gnomo iniciante pode escolher falar as seguintes línguas, além das outras que forem permitidas pelo Mestre: comum, dos anões, dos gnomos, dos halflings, dos goblins, dos kobolds e a linguagem simples dos mamíferos que vivem em tocas (esquilos terrestres, texugos, musaranhos, doninhas, etc.). O número de línguas com que um personagem inicia o jogo depende da Inteligência (ver Tabela 4) ou dos Pontos de Perícia (se este sistema opcional for usado).

Como seus primos anões, os gnomos são altamente resistentes à magia. Eles ganham um bônus de +1 para cada 3½ pontos de seu valor de Constituição, assim como os anões (ver Tabela 9). Esse bônus aplica-se à resistência contra varinhas de condão, bastões, cajados e magias.

Gnomos têm 20% de chance de falhar toda vez que usam itens mágicos, exceto armas, armaduras, escudos, instrumentos de ilusionismo e (se o personagem é um ladrão) instrumentos que concedam ou aumentem os talentos para o roubo. Isto é testado cada vez que o gnomo tenta usar o dispositivo, ou, no caso de itens de uso contínuo, cada vez que o aparato for utilizado. Como os anões, gnomos também podem sentir se um item é amaldiçoado, caso a magia do dispositivo falhe.

Em meio ao corpo a corpo, o personagem gnomo soma 1 à sua jogada de ataque para acertar kobolds ou goblins. Quando gnolls, bugbears, ogros, trolls, ogros magos, gigantes ou um titã atacam um gnomo, os monstros têm que subtrair 4 pontos da sua jogada de ataque, pelo fato dos gnomos serem de menor tamanho e possuírem conhecimentos especiais de combate contra estas criaturas grandes. A infravisão permite aos gnomos enxergar a 20 metros no escuro.

Por serem excelentes construtores de túneis, os gnomos têm alguns poderes especiais de detecção, que funcionam num raio de 3 metros (gnomos podem determinar sua profundidade aproximada e direção no subsolo a qualquer momento). Eles devem parar e se concentrar por uma rodada para usar qualquer um desses talentos:

Detectar desnível ou inclinação na passagem	1 -5 em 1d6
Detectar paredes, teto e piso perigosos	1-7 em 1d10
Determinar profundidade aproximada no subsolo	1-4 em 1d6
Determinar direção aproximada no subsolo	1-3 em 1d6

Personagens gnomos ganham um bônus de +1 em sua Inteligência, o que reflete a natureza inquisitiva da raça. Mas perdem 1 ponto de Sabedoria, pois sua excessiva curiosidade muitas vezes leva a situações de perigo.

Meio-Elfos

Meio-elfos são os seres miscigenados mais comuns. A relação entre eitos, humanos e meio-elfos funciona da seguinte maneira: 1) Qualquer um que tenha ancestrais elfos e humanos, tanto pode ser humano como meio-elfo (elfos só têm ancestrais elfos); 2) Se um personagem possui um número de ancestrais humanos maior que o de ancestrais elfos, ele será humano; se o número de ancestrais elfos superar, ou igualar, o personagem será meio-elfo.

Meio-elfos normalmente são muito parecidos com seu pai élfico. Esses seres híbridos são bonitos, e revelam os traços mais belos de ambas as raças. Eles se misturam muito bem com humanos ou elfos, sendo apenas um pouco mais altos que o elfo médio (1,70 metros é considerada a estatura mediana dos meio-elfos) e pesam por volta de 75 quilos. Meio-elfos vivem em média 160 anos, não possuem todas as habilidades dos elfos, nem a capacidade humana de avançar em nível indefinidamente. São vistos com desconfiança e superstição em terras pouco civilizadas.

Em geral, os meio-elfos têm a curiosidade, a inventividade e a ambição de seus ancestrais humanos, aliadas à sensibilidade refinada, ao amor à natureza e ao gosto artístico dos elfos.

Meio-elfos não formam agrupamentos entre si; eles são encontrados tanto em comunidades élficas como humanas.

A reação de humanos e elfos aos meio-elfos pode variar, indo da fascinação à intolerância absoluta. De todas as raças semi-humanas, a meio-élfica é a que tem mais opções de escolha quanto à classe do personagem. Esse povo tende a produzir bons druidas e rangers. Um meio-elfo poderá ser clérigo, druida, guerreiro, ranger, mago, arcano especialista, ladrão ou bardo. Além disso, um personagem dessa raça pode optar por combinações multiclasse: clérigo (ou druida)/guerreiro, clérigo (ou druida/guerreiro/mago, clérigo (ou druida)/ranger, guerreiro/ladrão, guerreiro/mago/ladrão e mago/ ladrão. O meio-elfo precisa obedecer às regras específicas para personagens multiclasse.

Meio-elfos não têm uma língua própria. Seu amplo contato com outras raças permite-lhes escolher entre as seguintes línguas (além de qualquer outra autorizada pelo Mestre): comum, élfico, dos gnomos, dos halflings, dos goblins, dos hobglobins, dos orcs e dos gnolls. Na realidade, q número de línguas do personagem está limitado por sua Inteligência (ver Tabela 4) ou pelo número de Pontos de Perícia (se este sistema opcional estiver sendo usado).

Os personagens meio-elfos tem 30% de proteção contra Sono e magias de Encantar. A infravisão dos meio-elfos permite-lhes enxergar a 20 metros na escuridão.

Assim como os elfos, meio-elfos percebem com facilidade a presença de portas ocultas ou secretas. Estar a 3 metros de distância de uma porta oculta (escondida por cortinas, etc.) dá ao meio-elfo uma chance em seis (jogue um em 1d6) de localizá-la. Se o personagem estiver esforçando-se para descobrir portas escondidas, ele terá uma chance em três (jogue um ou dois em 1d6) de localizar uma porta secreta (construída para ser indetectável) e uma chance em duas (jogue um, dois ou três em 1d6) de encontrar uma porta oculta.

Halflings

Halflings são pequenos, geralmente gordos, muito parecidos com pequenos humanos. Seus rostos são redondos e largos, com um tom rosado. Os membros dessa raça têm cabelos ondulados, e os peitos dos pés cobertos por pêlos grossos. Halflings preferem, sempre que possível, não usar sapatos. A expectativa de vida desse povo é de aproximadamente 150 anos.

Halflings são fortes, pacíficos e trabalham duro. Em sua grande maioria, preferem o conforto do lar às aventuras perigosas. Gostam de viver bem, de humor grosseiro e histórias simples. De fato, eles podem ser uma companhia um pouco entediante. Halflings não chegam a ser atrevidos, mas podem se tornar observadores e tagarelas, desde que em companhia amigável. Os membros dessa raça vêem a riqueza como um modo de conseguir uma das coisas que mais amam: conforto. Se não chegam a demonstrar grande coragem ou ambição, os halflings geralmente são honestos e trabalham duro quando necessário.

As casas dos halflings são tocas bem mobiliadas, muito embora eles trabalhem na superfície. Elfos geralmente gostam dos seres dessa raça, mas de uma forma protetora e condescendente. Anões toleram halflings, achando-os calmos e inofensivos. Gnomos – apesar de beberem mais e comerem menos – gostam muito dos halflings, considerando-os almas-gêmeas. Graças às suas características de tolerância e sociabilidade, os halflings se dão muito bem com as outras raças.

Existem três tipos de halflings: Pespeludos, Tiposaltos e Robustos. Pespeludos são os mais comuns, mas qualquer um dos três clãs é aceitável na composição do personagem.

Um personagem halfling pode escolher entre ser um clérigo, guerreiro ou ladrão, ou um guerreiro/ladrão. Os halflings devem usaras regras específicas para personagens multiclasse.

O contato com outras raças permite que os halflings escolham suas línguas iniciais entre comum, dos halflings, dos anões, élfico, dos gnomos, dos goblins e dos orcs, além de qualquer outra língua

permitida pelo Mestre. O número de línguas que o personagem conhece é limitado por sua Inteligência (ver Tabela 4), ou pelo número de Pontos de Perícia (se este sistema opcional for usado). Todos os personagens halflings têm uma grande resistência à magia, portanto para cada 3 " pontos de Constituição, o personagem ganha um bônus de resistência de +1 contra varinhas de condão, bastões, cajados e magias. Esses bônus estão resumidos na Tabela 9.

Halflings também dispõem de uma resistência similar contra venenos de qualquer tipo, e recebem um bônus em seus testes de resistência contra venenos igual aos bônus concedidos nos testes de resistência contra magia (isto é, de +1 a +5, dependendo do valor da Constituição).

Os halflings têm um talento natural para o manejo de fundas e armas de arremesso. Lançamento de pedras é um dos esportes favoritos de muitas crianças desse povo; portanto, os halflings ganham um bônus de +1 em suas jogadas de ataque sempre que estiverem usando armas de arremesso e fundas.

Um halfling pode obter bônus de Surpresa contra seus oponentes, mas somente se não estiver usando armadura de metal. Mesmo assim, o halfling precisa estar sozinho, ou num grupo formado só de halflings ou eitos (que também não podem usar armaduras de metal), ou a no mínimo 30 metros de seus companheiros para ganhar este bônus. Se o halfling cumprir essas condições, ele poderá se mover tão silenciosamente que os oponentes sofrerão uma penalidade de -4 em testes de surpresa. Se uma porta ou um obstáculo precisar ser transposto, a penalidade reduz-se para -2.

Dependendo de sua linhagem, certos personagens halflings têm infravisão. Qualquer personagem halfling tem 15% de chance de ter uma infravisão normal, até 20 metros (isto significa que ele é um Robusto puro); se perder esta chance, existe, ainda, 25% de chance de que ele tenha infravisão limitada (Robustos/Pespeludos ou Robustos/Tiposaltos), nesse caso com 10 metros de alcance.

Além disso, halflings com sangue Robusto podem notar o desnível de uma passagem com 75% de precisão (jogue um, dois ou três em 1d4). Eles podem determinar a direção com 50% de eficiência (jogue um, dois ou três em 1d6). Estas habilidades funcionam somente quando o personagem está concentrado na informação desejada, e somente se o personagem tiver sangue Robusto.

Personagens halflings sofrem uma penalidade de -1 em seu valor de Força, e ganham um bônus de +1 de Destreza.

Humanos

Apesar dos humanos serem tratados como uma raça única em AD&D, eles aparecem em toda a variedade de raças humanas existentes na Terra. Um personagem humano pode ter qualquer característica racial que o Mestre permitir.

Humanos tem somente uma vantagem especial: eles podem ser de qualquer classe e alcançar qualquer nível na classe escolhida. Outras raças de personagem têm opções bem mais limitadas.

Humanos são mais sociáveis e tolerantes que a maioria das outras raças, aceitando a companhia de elfos, anões e outras raças sem reclamar.

Devido a essas capacidades e inclinações, os humanos tornaram-se significativamente poderosos no mundo, e frequentemente governam impérios que as outras raças (devido às suas características peculiares) considerariam difíceis de administrar.

Outras Características

Após ter selecionado a raça de seu personagem, você poderá ter vontade de completá-lo com alguns detalhes. Isso não é exatamente necessário, mas existem muitas situações em que uma informação mais detalhada torna-se vital, ou apenas útil para a interpretação.

O sexo e o nome do seu personagem dependem de sua escolha. Algumas pessoas acham importante saber se o personagem é canhoto ou destro. Na verdade, isso não tem nenhuma importância no desenvolvimento do jogo, já que todos os personagens são considerados competentes com ambas as mãos (isto não significa que todos são treinados para lutar com duas armas). O mais fácil é admitir que seu personagem usa a mesma mão que você, o que resultará numa proporção normal entre canhotos e destros.

Ocasionalmente pode ser útil saber a altura e o peso do personagem. A melhor maneira de se determinar o peso e a altura é escolher os números apropriados, sujeitos à aprovação do Mestre. Se você quiser ser um guerreiro humano atarracado, é possível escolher altura e peso apropriados. Por outro lado, pesos e alturas podem ser selecionados ao acaso usando-se a Tabela 10. Pegue o valor básico apropriado e adicione a ele o número que sair no dado modificador. Como todas as outras tabelas, esta também pode gerar resultados absurdos [esse é um dos problemas do acaso). Ao mesmo tempo, uma tabela não pode dar conta de toda a variedade existente no gênero humano (ou semi-humano). As tabelas somente reproduzem, aproximadamente, a variação de cada raça. Pesos e alturas para raças semi-humanas não contempladas na tabela devem ser definidos pelo Mestre.

O homem mais alto registrado media 2,67 metros, enquanto a mulher mais alta tinha 2,48 metros. O homem mais baixo media somente 66 centímetros, e a mulher mais baixa conseguiu esse título com apenas 61 centímetros de altura. E, embora os humanos mais leves estejam também entre os mais baixos, o homem mais pesado tinha estimados 630 quilos, e apenas 1,82 metros. Acredita-se que a mulher mais pesada tivesse 400 quilos, Obviamente, estes exemplos deixam nítida a ampla variedade de pesos e alturas disponível para os personagens.

Os jogadores podem querer saber as idades iniciais dos personagens. Os personagens humanos podem ingressar no jogo com qualquer idade combinada entre jogador e Mestre. É de se esperar, porém, que todos os aventureiros iniciantes tenham no mínimo 16 anos, já que antes de estarem prontos para uma vida de aventuras, eles precisam adquirir um mínimo de experiência e maturidade. A Tabela 11 pode ser usada para definir a idade inicial (adicione a variável jogada nos dados à idade inicial básica para obter esse número) e a expectativa de vida do personagem. A "expectativa de vida" leva em consideração um dia a dia saudável, tranqüilo e pacífico. Os humanos também estão incluídos nesta lista, para o caso de você desejar determinar sua idade aleatoriamente. A idade máxima de um personagem deve ser secretamente determinada e guardada pelo Mestre. Os personagens dos jogadores podem ter uma idéia de suas expectativas de vida, mas nunca devem saber a verdadeira soma de anos que lhes resta.

À medida que um personagem envelhece, seus valores de Habilidade são afetados. Ao alcançar a metade de sua idade máxima básica (45 para humanos),o personagem perde 1 ponto de Força (ou metade de sua Força Extraordinária) e 1 ponto de Constituição, mas ganha 1 ponto de Inteligência e 1 de Sabedoria. Aos 2/3 de sua idade máxima básica (60 para um humano), o personagem perde 2 pontos de Força (ou toda sua Força Extraordinária mais 1 ponto), 2 pontos de Destreza e mais 1 ponto de Constituição, e ganha 1 ponto de Sabedoria. Ao alcançar a idade máxima básica, o personagem perde mais um ponto de Força, um de Destreza e um de Constituição, enquanto ganha 1 ponto na Inteligência e na Sabedoria. Todos os ajustes de envelhecimento são cumulativos. Veja a Tabela 12 para conhecer esses efeitos.

Apesar de muitas pessoas alegarem grandes idades, o ser humano mais velho – com idade verificável – tinha 113 anos em 1988!

Haverá momentos em que, sob a influência de magias ou itens mágicos, o personagem ganhará ou perderá anos de vida.

Esse envelhecimento por magia pode ter dois efeitos distintos. Alguns envelhecimentos mágicos afetam fisicamente o personagem.

Por exemplo, uma magia de Velocidade envelhece em 1 ano o receptor. Esse envelhecimento é adicionado automaticamente à idade atual do personagem: ele adquire a aparência que teria dentro de 1 ano (um pouco mais de rugas, ele). Personagens que aumentaram de idade por meios mágicos não ganham os bônus de Sabedoria ou de Inteligência – que só existem em função do tempo de jogo decorrido – mas q personagem sofre todas as perdas físicas de Força, Destreza e Constituição associados ao envelhecimento. Tais perdas são fruto do sistema biológico do corpo. Envelhecimento físico pode ser removido da mesma maneira. Algumas poções devolvem anos de vida ao personagem. Neste caso, a aparência física é restaurada, e o personagem pode reaver o vigor perdido (Força, Destreza e Constituição) assim que seu corpo estiver renovado. Os benefícios decorrentes do envelhecimento (Sabedoria e Inteligência) permanecem.

O envelhecimento mágico pode atuar aumentando ou diminuindo a expectativa de vida. Neste caso, a idade atual é mantida, e todos os ajustes na idade máxima do personagem são feitos pelo Mestre (já que só ele sabe quantos anos restam a cada um). Por exemplo, um humano descobre uma fonte mágica que lhe dá grande longevidade (de 10 a 60 anos). O Mestre já determinou que o humano viverá por 103 anos (básico de 90 + 2d20, nesse caso 13). A água da fonte dá mais 40 anos; então, se o personagem não tiver um final trágico, ele viverá por 143 anos. Sofrerá, ainda, os efeitos do envelhecimento nas idades normais (45, 60 e 90 anos, respectivamente), mas sua velhice se estenderá por mais 40 anos.

Existem outras características pessoais do seu personagem, como cor do cabelo, dos olhos, tipo de corpo, voz, sinais particulares e características gerais da personalidade. Não há tabelas para isso, nem deveria haver. A sua função, como jogador, é adicionar esses detalhes através da criação do tipo de personagem que você deseja, Você provavelmente conhece algumas dessas características desde o início, enquanto outras, especialmente a personalidade, irão se desenvolver à medida que você joga.

Tabela 10:

Peso e Altura Médios

Raça	Altura em Centímetros Básico*	Altura em Centímetros Modificador	Peso em Quilogramas Básico*	Peso em Quilogramas Modificador
Anão	43/41	1d10	130/105	4d10
Elfo	55/50	1d10	90/70	3d10
Gnomo	38/36	1d6	72/68	5d4
Meio-Elfo	60/58	2d6	110/85	3d12
Halfling	32/30	2d8	52/48	5d4
Humano	60/59	2d10	140/100	6d10

* Personagens do sexo feminino tendem a ser menores e mais leves que os do sexo masculino. Portanto, os valores básicos de altura e peso estão divididos em masculino/feminino. Note que o modificador permite uma ampla variação em cada categoria.

Tabela 11:

Idade

Raça	Idade Inicial Idade Básica	Idade Inicial Variação	Idade Máxima (Básico+Variação)
Anão	40	5d6	250 + 2d100
Elfo	100	5d6	350 + 4d100*
Gnomo	60	3d12	200 + 3d100
Meio-Elfo	15	1d6	125 + 3d100
Halfling	20	3d4	100 + 1d100
Humano	18	1d4	90 + 2d20

* Ao atingir esta idade, o elfo não morre. Na verdade, ele se sente compelido a migrar para uma terra misteriosa, deixando o mundo dos homens.

Tabela 12:

Efeitos de Idade

Raça	Meia Idade* (½ do Máximo)	Idade Avançada** (do Máximo)	Veneranda*** (Máximo)
Anão	125 anos	167 anos	250 anos
Elfo	175 anos	233 anos	350 anos
Gnomo	100 anos	133 anos	200 anos
Meio-Elfo	62 anos	83 anos	125 anos
Halfling	50 anos	67 anos	100 anos
Humano	45 anos	60 anos	90 anos

* -1 For/Cons; +1 Int/Sab
** -2 For/Des; -1 Cons; +1 Sab
*** -1 For/Des/Cons; +1 Int/Sab

Capítulo 3:
Classes dos Personagens

Depois de escolher a raça do personagem, você terá que selecionar uma classe. Ela é como uma profissão ou carreira; é a atividade que seu personagem passou toda a juventude aprendendo. Uma pessoa que resolve ser médico não pode simplesmente sair por aí e montar um consultório. Primeiro, é necessário adquirir alguns conhecimentos. O mesmo aplica-se às classes em AD&D. Presume-se que o seu personagem tenha recebido algum treinamento e orientação antes de começar a carreira de aventureiro. Só assim, munido de conhecimento, o personagem estará pronto para conquistar fama e fortuna.

As classes de personagens estão divididas em quatro grupos: homem de armas, arcano, sacerdote e ladino. Dentro de cada grupo existem várias classes. Todas as classes de um grupo compartilham os mesmos dados de vida e os mesmos valores para combate e *testes de resistência*. Cada classe de personagens dentro de um grupo tem poderes e talentos especiais, únicos. Cada jogador precisa selecionar um grupo para o seu personagem, e então uma classe dentro daquele grupo.

Homem de Armas	Arcano	Sacerdote	Ladino
Guerreiro	Mago	Clérigo	Ladrão
Ranger	*Ilusionista*	*Druida*	*Bardo*
Paladino	*Outros*	*Outros*	

Guerreiro, mago, clérigo e ladrão são as classes padronizadas. Elas representam arquétipos históricos e mitológicos comuns a várias culturas. Portanto, essas classes são compatíveis com qualquer tipo de campanha para AD&D. Todas as outras classes são opcionais. O Mestre pode decidir se uma ou mais classes opcionais são incompatíveis com sua perspectiva do jogo. Fale com o Mestre antes de selecionar uma classe opcional de personagem.

Para facilitar a escolha, os parágrafos abaixo trazem descrições breves de cada um dos grupos e de suas classes subordinadas. Os grupos e as classes são explicados em detalhes neste capítulo.

Homem de armas: Existem três classes diferentes dentro do grupo dos homens de armas: guerreiro, paladino e ranger. Todos eles são bem treinados no manejo de armas e peritos em artes marciais.

O *guerreiro* é um campeão, esgrimista, soldado e lutador. Vive ou morre de acordo com sua perícia em armas e táticas. Guerreiros podem ser encontrados em qualquer campo de batalha, lutando corpo a corpo com monstros e vilões. Um bom guerreiro deve ser forte e saudável, se quiser sobreviver.

O *paladino* é um homem de armas bravo e puro, um exemplo de tudo o que é bom e verdadeiro. Assim como o guerreiro, é um homem de muitas batalhas. Contudo, o paladino vive pelos ideais de justiça, honestidade, piedade e cavalheirismo, empenhando-se em ser uma encarnação destas virtudes, de forma que os outros possam aprender através de seu exemplo, além de extrair benefícios de suas ações.

O *ranger* é um homem de armas e um filho das florestas. Tem grande perícia com armas, em seguir trilhas e sobreviver em ambiente selvagem. Ele frequentemente guia e protege viajantes perdidos e pessoas honestas. Um ranger deve ser forte e sábio nos caminhos da natureza para poder levar uma vida plena.

Arcano: Empenha-se em ser um mestre das energias mágicas, dando-lhes forma e transformando-as em magias. Para tanto, estuda línguas estranhas e fatos obscuros, devotando muito de seu tempo à pesquisa.

Um arcano depende de seus conhecimentos e rapidez de raciocínio para sobreviver. Arcanos raramente são vistos em aventuras sem uma escolta de homens de armas.

Como existem diferentes tipos (escolas) de magia, existem diversos tipos de arcanos. O *mago* estuda toda a magia, e adquire uma ampla variedade de conhecimentos místicos. A diversificação de seus talentos faz dele uma pessoa bem preparada para a vida de aventuras. O *ilusionista* é um exemplo de como um arcano pode se especializar numa escola particular de magia – ilusão, neste caso.

Sacerdote: Zela pelas necessidades espirituais de uma determinada comunidade. Dois tipos de sacerdotes – *clérigos* e druidas – são descritos neste livro. Outros tipos podem ser criados pelo Mestre para campanhas específicas.

O clérigo é um sacerdote genérico (de qualquer mito) que atende às necessidades da comunidade. Ele é protetor e curandeiro. Seu papel não é estritamente defensivo. Quando o mal torna-se uma ameaça, o clérigo está preparado para caçá-lo e destruí-lo.

A classe druida é opcional; ela é o exemplo de como um sacerdote pode ser adaptado a certas situações. O druida serve às causas da natureza e da neutralidade; as terras selvagens são o seu povo. Os poderes druídicos são usados para proteger e preservar o equilíbrio no mundo.

Ladino: Pode ser encontrado em toda parte, onde quer que as pessoas se reúnam e o dinheiro circule. Embora muitos ladinos sejam motivados pelo desejo de fazer fortuna da maneira mais fácil possível, alguns possuem princípios éticos e objetivos nobres; estes usam seus talentos para corrigir injustiças, espalhar a boa conduta ou contribuir para o sucesso de um grupo de aventureiros.

Existem dois tipos de ladinos; os ladrões e os bardos.

Para alcançar seus objetivos, sejam eles bons ou malignos, o furto é a especialidade do ladrão. Astúcia, agilidade e furtividade são suas marcas registradas. Se esse talento deve ser usado contra transeuntes inocentes e mercadores ricos, ou contra opressores e monstros, é algo que o personagem deve resolver.

O bardo é também um ladino, mas dificilmente assemelha-se ao ladrão. Sua força está na personalidade, agradável e encantadora. Com isso, somado à esperteza, ele constrói seu caminho pelo mundo. Um bardo é um músico talentoso e um reservatório ambulante de fofocas, contos e folclore. Ele aprende um pouco com todas as coisas e pessoas que cruzam seu caminho; o bardo conhece tudo, mas não se especializa. Mesmo que muitos bardos sejam verdadeiros salafrários, seus contos e canções são bem-vindos em quase toda parte.

Valores de Habilidade para Classes

Cada classe de personagens exige valores mínimos em algumas habilidades. Um personagem precisa satisfazer estes mínimos para poder pertencer àquela classe. Se a pontuação do seu personagem estiver abaixo do necessário, peça permissão ao Mestre para redefinir um ou mais valores de Habilidade, ou para criar um personagem inteiramente novo. Se os valores de Habilidade de seu personagem forem baixos demais para a classe que você quer, o Mestre talvez lhe permita aumentar as pontuações até o mínimo necessário. De qualquer forma, você deve primeiro perguntar. Não espere que o Mestre concorde com um aumento de pontuação que eleve uma Habilidade acima de 16.

A descrição completa das classes, a seguir, oferece informações específicas e detalhadas sobre cada uma delas. A apresentação dessas informações segue a divisão das classes em grupos. Fatos que se aplicam ao grupo, como um todo, são apresentados no início de cada seção. Depois da informação geral, as classes específicas são definidas.

As descrições apresentam termos de jogo que você talvez ainda não conheça; muitos deles são explicados neste texto (ou você pode consultar o Glossário).

A experiência em pontos mede o que o personagem aprendeu, e o quanto ele aperfeiçoou seus talentos, durante o curso da aventura. Personagens ganham experiência ao completar uma aventura, e por fazer coisas relacionadas às suas classes. Por exemplo, atacar um monstro concede mais experiência ao guerreiro que ao ladrão, uma vez que a aprendizagem do guerreiro enfatiza a luta, enquanto a do ladrão enfatiza a furtividade e a esperteza. Personagens acumulam experiência em pontos de aventura em aventura. Quando um número suficiente é acumulado, eles passam para o próximo nível de

Tabela 13:

Mínimos de Habilidade por Classe

Classe do Personagem	For	Des	Cons	Int	Sab	Car
Guerreiro	9	-	-	-	-	-
Paladino*	12	-	9	-	13	**
Ranger*	13	13	14	-	14	-
Mago	-	-	-	9	-	-
Especialista*	Var.	Var.	Var.	Var.	Var.	Var.
Clérigo	-	-	-	-	9	-
Druida	-	-	-	-	12	**
Ladrão	-	9	-	-	-	-
Bardo*	-	12	-	13	-	**

* Estas são classes opcionais. Especialista inclui ilusionista.

experiência, adquirindo perícias e poderes adicionais. As tabelas de níveis de experiência para os grupos de personagens, definem o total de pontos necessários para alcançar um determinado nível.

Alguns Mestres podem exigir que um personagem gaste tempo ou dinheiro se instruindo antes de passar para o próximo nível de experiência, O Mestre lhe dirá quais são as exigências para avançar de nível no momento propício.

Nível é uma medida do poder do personagem. Um personagem iniciante começa no 1° nível. Para avançar ao próximo, é preciso adquirir experiência em pontos na quantidade exigida. Classes de personagem diferentes precisam de pontuações diferentes para avançar de nível. Cada passagem de nível aumenta as chances de sobrevivência e os conhecimentos do personagem.

Pré-requisito é a habilidade mais importante para uma classe em particular: um guerreiro deve ser forte, e um mago, inteligente; seus pré-requisitos, portanto, são Força e Inteligência, respectivamente. Algumas classes de personagem têm mais de um pré-requisito.

Tabela 14:

Níveis de Experiência Para Homens de Armas

Nível	Paladino/Guerreiro	Ranger	Dados de Vida (d10)
1	0	0	1
2	2.000	2.250	2
3	4.000	4.500	3
4	8.000	9.000	4
5	16.000	18.000	5
6	32.000	36.000	6
7	64.000	75.000	7
8	125.000	150.000	8
9	250.000	300.000	9
10	500.000	600.000	9 + 3
11	750.000	900.000	9 + 6
12	1.000.000	1.200.000	9 + 9
13	1.250.000	1.500.000	9 + 12
14	1.500.000	1.800.000	9 + 15
15	1.750.000	2.100.000	9 + 18
16	2.000.000	2.400.000	9 + 21
17	2.250.000	2.700.000	9 + 24
18	2.500.000	3.000.000	9 + 27
19	2.750.000	3.300.000	9 + 30
20	3.000.000	3.600.000	9 + 33

Tabela 15:

Ataques Corpo a Corpo de Homens de Armas por Rodada

Nível do Homem de armas	Ataques/Rodada
1-6	1/rodada
7-12	3/2 rodadas
13 ou mais	2/rodadas

Qualquer personagem que tenha um valor de 16 ou mais em todos os seus pré-requisitos ganha um bônus de 10% na experiência em pontos.

Homens de Armas

Homens de armas são todos aqueles que trilham seu caminho no mundo graças à força e à perícia no manejo das armas. Este grupo contém os guerreiros, os paladinos e os rangers.

Aos homens de armas é permitido o uso de qualquer arma ou armadura. Membros deste grupo recebem de 1 a 10 (1d10) pontos de vida por nível, e aqueles de alta Constituição podem ganhar um bônus especial em pontos de vida, exclusivo do grupo.

A desvantagem dos homens de armas é a restrição imposta ao grupo na escolha de itens mágicos e magias.

Todo homem de armas faz uso da Tabela 14 para determinar sua passagem de nível à medida que ganha experiência.

O homem de armas ganha um dado de vida de dez faces por nível conquistado, do 1º ao 9º nível. Depois disso, o personagem ganha somente 3 pontos de vida por nível, e não pode mais receber bônus de pontos de vida graças à Constituição.

Todos os homens de armas adquirem a capacidade de fazer mais de um ataque corpo a corpo por rodada, à medida que sobem de nível. A Tabela 15 mostra quantos ataques corpo a corpo guerreiros, paladinos e rangers podem fazer por rodada, em função do nível de experiência:

Guerreiros

Habilidades Exigidas: Força 9
Pré-Requisitos: Força
Raças Permitidas: Todas

O atributo principal de um guerreiro é a Força. Para se tornar um guerreiro, um personagem precisa ter um valor mínimo 9 nesta Habilidade. Uma boa taxa de Destreza também pode ser útil.

Um guerreiro que tenha uma pontuação de Força (seu pré-requisito) de 16 ou mais ganha um bônus de 10% sobre a experiência em pontos. Além disso, uma força elevada dá ao guerreiro mais chance de acertar um oponente, e lhe permite causar mais dano.

O guerreiro é um especialista em armas e, se for inteligente, em táticas e estratégia. Existem muitos guerreiros famosos nas lendas: Hércules, Perseu, Hiawatha, Beowulf, Siegfried, Cuchulaina. João Pequeno, Tristão e Simbá. A História, por sua vez, está cheia de grandes generais e homens de armas: El Cid, Aníbal, Alexandre da Macedônia, Carlos Magno, Espártaco, Ricardo Coração de Leão e Belisarius. O seu guerreiro poderia ser inspirado em qualquer um desses, ou uma criação original sua. Uma visita à biblioteca mais próxima pode revelar muitos guerreiros heróicos.

Guerreiros podem ter qualquer tendência: boa ou maligna, leal ou caótica, ou neutra.

Como um mestre dos diferentes tipos de armamento, o guerreiro é o único personagem capaz de ter uma especialização em armas (explicada no Capítulo 5). Uma especialização em armas capacita o guerreiro a usar uma arma com excepcional perícia, aumentando suas chances de acertar e causar dano. Um personagem guerreiro

não precisa se especializar, esta é uma escolha do jogador. Nenhuma outra classe de personagens – nem mesmo rangers ou paladinos – pode adquirir especialização em armas.

Apesar dos guerreiros não poderem lançar magias, eles podem usar muitos itens mágicos, incluindo poções, pergaminhos de proteção, a maioria dos anéis e todos os tipos de armaduras, armas e escudos encantados.

Quando um guerreiro atinge o 9º nível (tornando-se um "Lorde"), ele pode automaticamente atrair seguidores. Estes soldados, ao ouvirem falar do guerreiro, vêm a ele seduzidos pela oportunidade de conquistar fama, aventura e dinheiro. Eles serão fiéis enquanto forem bem tratados, bem-sucedidos e bem pagos. Tratamento abusivo ou uma derrota desastrosa podem levá-los ao descontentamento, à deserção e, possivelmente, ao motim. Para atrair tais homens, o guerreiro precisa ter um castelo ou um forte, e um feudo de tamanho considerável ao redor. Enquanto ele domina e governa a terra, soldados migram para seus domínios, e portanto aumentam seu poder. Além disso, o guerreiro pode cobrar impostos e desenvolver as terras, recebendo um rendimento estável por elas. O Mestre tem informações sobre como conquistar e administrar um baronato.

Além dos soldados comuns, um guerreiro de 9° nível também atrai um corpo de guarda-costas de elite (sua "guarda pessoal"). Apesar destes guerreiros serem também mercenários, eles são mais fiéis ao Lorde do que soldados comuns. Em troca, a guarda pessoal espera privilégios no salário e tratamento. A unidade de elite pode ser selecionada aleatoriamente, mas é melhor perguntar ao Mestre qual unidade o seu guerreiro atrai. Isto permite que o Mestre crie uma tropa consistente com a campanha.

O Mestre pode definir outras tabelas mais adequadas para a campanha. Converse com ele ao se aproximar do 9° nível. Um guerreiro pode ter uma propriedade, incluindo um castelo ou forte, muito antes de atingir o 9° nível. De qualquer forma, apenas ao chegar a esse nível é que seu nome terá fama suficiente para atrair a lealdade de outros homens de armas.

Tabela 16: Seguidores de um Guerreiro

Jogue o dado de porcentagem para cada uma das subtabelas seguintes, dentro da Tabela 16: uma vez para o líder das tropas, uma vez para os outros soldados e mais uma para a unidade de elite.

Resultado dos dados	Líder (com sugestão de itens mágicos)
01-40	guerreiro de 5º nível, armadura simples, escudo, *machado de batalha +2*
41-75	guerreiro de 6º nível, armadura simples, *escudo +1*, *lança+1*, *adaga +1*
76-95	guerreiro de 6º nível, *armadura simples +1*, escudo +1, *lança +1*, *adaga +1*, além de um guerreiro de 3º nível, cota de talas, escudo, *besta da distância*
96-99	guerreiro de 7º nível, *armadura simples +1*, *escudo +1*, *espada larga +1*, cavalo de batalha pesado com *ferraduras da velocidade*
00	escolha do Mestre

Resultado dos dados	Tropas/seguidores (todos de nível 0)
01-50	vinte soldados de cavalaria com loriga, escudo, três azagaias, espada longa, machadinha; cem soldados de infantaria com brunea, arma de haste*, clava
51-75	vinte soldados de cavalaria com cota de talas, maça-estrela, machadinha; sessenta soldados de infantaria com corselete de couro, pique, espada curta
76-90	quarenta soldados de infantaria com cota de malha, besta pesada, espada curta; vinte soldados de infantaria com cota de malha, besta leve, bidente
91-99	dez soldados de cavalaria com lorigas e segmentada, escudo,lança, espada bastarda, maça; vinte soldados de cavalaria com brunea, escudo, lança, espada larga, maça; trinta soldados de cavalaria com corselete de couro batido, escudo, lança, espada longa
00	escolha do Mestre (bárbaros, caçadores de cabeça, homens comuns armados, cavalaria extrapesada, etc.) o jogador escolhe o tipo

Resultado dos dados	Unidade de Elite
01-10	dez cavaleiros montados: guerreiros de 1º nível, com armadura de batalha, escudo grande, lança, espada larga, maçarela e cavalo pesado de batalha totalmente equipado
11 -20	dez elfos guerreiro/mago de 1º nível com cota de malha, espada longa, arco longo, adaga
21-30	quinze guardiões: rangers de 1º nível, com brunea, escudo, espada longa, lança, arco longo
31 -40	vinte furiosos: guerreiros de 2º nível, com corselete de couro, escudo, machado de batalha, espada larga, adaga (furiosos recebem +1 de bônus nas jogadas de ata que e dano)
41-65	vinte arqueiros especialistas: guerreiros de 1º nível, com corselete de couro batido, arcos longos ou bestas (+2 nas jogadas de ataque, ou especialização em arco, se a regra opcional for usada}
66-99	trinta soldados de infantaria: guerreiros de 1º nível, com armadura simples, escudo de corpo, lança, espada curta
00	escolha do Mestre (cavaleiros de pégasos, de águias, semi-humanos, tropa de sítio, etc.).

Paladinos

Habilidades Exigidas:	Força 12 Constituição 9 Sabedoria 13 Carisma 17
Pré-Requisitos:	Força, Carisma
Raças Permitidas:	Humanos

O paladino é um homem de armas nobre e heróico, símbolo de tudo o que é correio e verdadeiro no mundo. Sendo assim, ele possui ideais elevados, que devem ser mantidos o tempo todo. Nas lendas e na História existem muitos homens de armas que poderiam ser considerados paladinos: Rolando e os 12 Pares de Carlos Magno, Sir Lancelote, Sir Gawain e Sir Galahad são todos exemplos da classe. Contudo, muitos soldados bravos e heróicos tentaram viver segundo os ideais do paladino e falharam. Essa não é uma tarefa fácil!

Somente um humano pode se tornar paladino. Ele precisa dos seguintes valores mínimos de habilidade: Força 12, Constituição 9, Sabedoria 13 e Carisma 17. Força e Carisma são os pré-requisitos da classe. O paladino deve ter *tendência justa*, e se manter sempre assim. Um paladino que muda sua *tendência*, deliberada ou inadvertidamente, perde todos os poderes especiais. Algumas vezes essa perda é temporária; em outras, dura para sempre. Um homem de armas dessa classe pode manejar qualquer arma e vestir qualquer tipo de armadura.

Um paladino que tenha valores de Força e Carisma iguais ou maiores que 16 ganha um bônus de 10% em sua experiência em pontos.

Respeito às leis e boas ações são a comida e a bebida de um paladino. Se um membro desta classe conscientemente desrespeita a lei, ele deve ir em busca de um clérigo de alto nível (7° no mínimo) e de *tendência justa* para confessar seu pecado e cumprir penitência segundo as prescrições do sacerdote. Se um paladino, de maneira consciente e voluntária, realiza um ato maligno, ele perde, no mesmo instante, o direito ao título e todos os poderes especiais. Nenhum ato ou magia poderá restabelecer sua antiga condição de paladino: ele será um guerreiro. O nível do personagem permanece inalterado quando isso ocorre, e sua experiência deve ser ajustada de acordo. A partir de então, o personagem passa a ser regido pelas regras de guerreiro. Ele não recebe os benefícios da especialização em armas (se essa regra estiver em uso), já que o ex-paladino não decidiu ser um guerreiro especialista no início do jogo.

Se o paladino comete um ato maligno devido aos efeitos de algum tipo de magia ou encantamento, ele perde o título e os poderes até que expie o crime. Isto significa que o personagem passa a atuar essencialmente como um guerreiro (sem especialização em armas) do mesmo nível. Readquirir a condição de paladino certamente implicará no cumprimento de uma tarefa perigosa ou missão importante, para que o personagem prove seu valor e redima sua própria culpa. Ele não adquire experiência antes ou durante a missão, e reconquista sua posição de paladino somente quando a tarefa estiver completa.

Um paladino tem os seguintes benefícios:

Um paladino pode detectar uma intenção maligna até a 20 metros de distância, ao se concentrar numa direção específica. Ele pode fazer isso quantas vezes quiser, mas cada tentativa dura uma rodada. Este poder detecta monstros e personagens malignos.

Um paladino recebe um bônus de +2 em todos os testes de resistência.

Um paladino é imune a todas as formas de doença (note que certos efeitos mágicos – licantropia e toque da múmia – são maldições e não doenças).

Um paladino pode curar pela imposição das mãos. O paladino restaura 2 pontos de vida por nível de experiência. Ele pode curar-se ou a outra pessoa, mas somente uma vez ao dia.

Um paladino pode curar doenças de todos os tipos (mas não os efeitos causados por maldições como a licantropia). Isto só pode ser feito uma vez por semana para cada cinco níveis de experiência (uma vez por semana para níveis de um a cinco, duas vezes por semana para níveis de seis a dez, etc.).

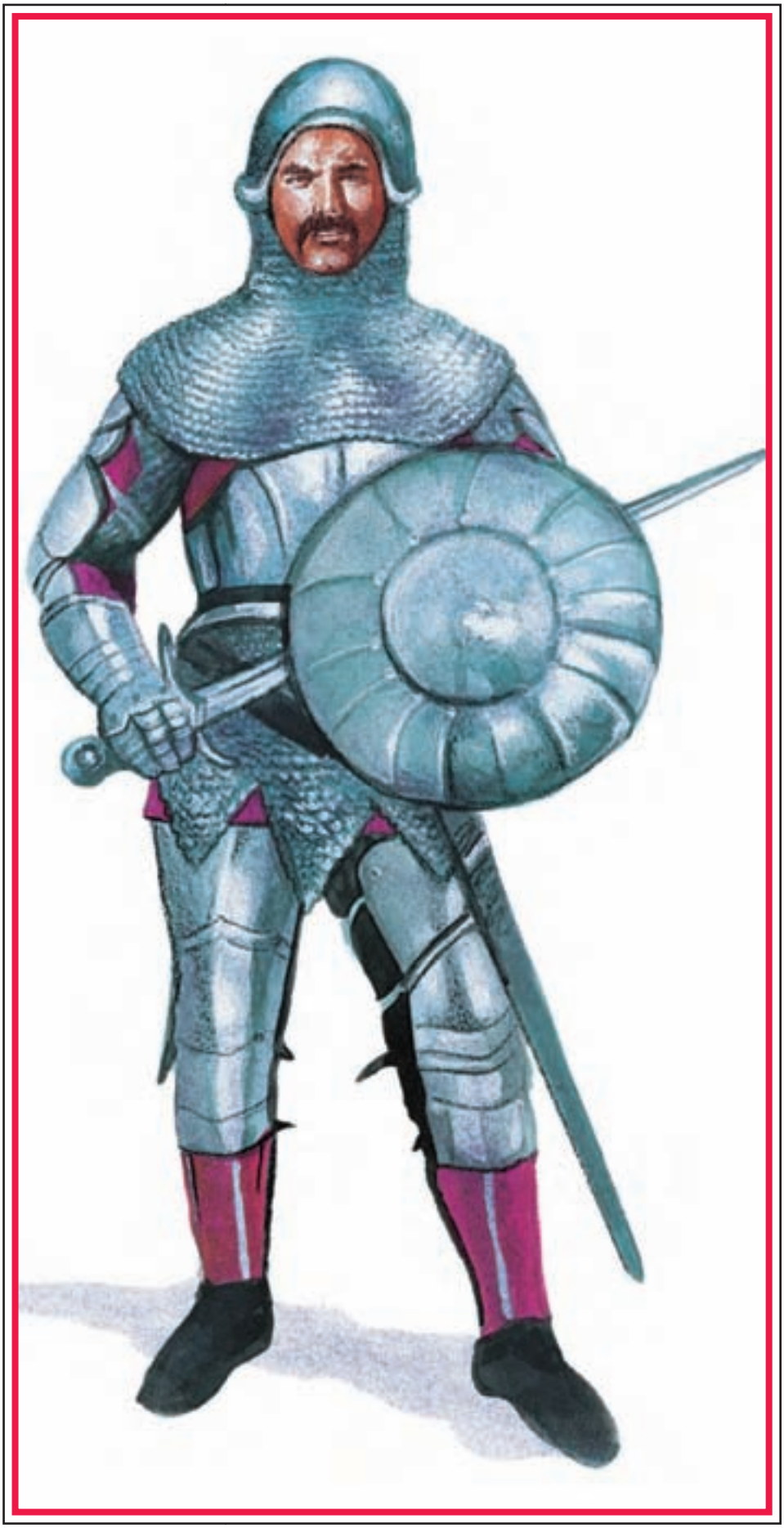
Um paladino é envolto por uma aura de proteção de 3 metros de raio. Neste espaço, todas as criaturas convocadas por magia, especialmente as malignas, sofrem uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque. Criaturas afetadas por essa aura podem detectar facilmente sua origem, mesmo que o paladino esteja disfarçado.

Um paladino usando uma espada sagrada projeta um círculo de poder de 20 metros de diâmetro quando a espada é desembainhada e erguida. Esse poder neutraliza magias hostis de círculos menores ou iguais ao nível de experiência do paladino (uma espada sagrada é uma arma muito especial: se o seu paladino adquirir uma. O Mestre lhe explicará seus outros poderes).

Um paladino pode usar o poder de sua fé contra mortos-vivos e demônios a partir do 3° nível. Ele afeta esses monstros da mesma forma que um clérigo dois níveis abaixo, isto é, no 3° nível, sua fé tem poder equivalente àquela de um clérigo do 1° nível. Consulte a seção dos sacerdotes para obter mais detalhes sobre este poder.

Um paladino pode chamar seu cavalo de batalha a partir do 4° nível. Essa fiel montaria não precisa ser um cavalo, pode ser qualquer tipo de criatura apropriada ao personagem (como determinar o Mestre). O cavalo de batalha de um paladino é um animal único, ligado ao homem de armas pelo destino O paladino, na realidade, não "chama" o animal, nem o cavalo aparece instantaneamente diante dele. Ao contrário, o personagem precisa encontrar seu cavalo de batalha de alguma forma memorável, muito frequentemente como resultado de uma grande aventura.

Um paladino pode lançar magias divinas uma vez que tenha atingido o 9° nível. Ele pode utilizar somente magias das esferas de combate, adivinhação, cura e proteção. (Esferas são explicadas na seção dos sacerdotes.) A aquisição e a formulação dessas magias seguem as regras impostas aos sacerdotes.



Capítulo 3

A progressão e os círculos de magia estão listados na Tabela 17. Diferente dos sacerdotes, o paladino não recebe magias extras por um valor alto de Sabedoria. Este personagem não pode lançar magias de pergaminhos clericais ou druídicos, nem fazer uso de itens mágicos exclusivos de sacerdotes, arcanos ou ladinos.

As seguintes restrições aplicam-se aos paladinos:

Um paladino não pode possuir mais de 10 itens mágicos. Além disso, entre os objetos mágicos do paladino não pode haver mais do que uma armadura, um escudo e quatro armas (flechas e dardos não contam), além de outros quatro itens diversos,

Um paladino nunca acumula riquezas. Ele só pode guardar o suficiente para uma vida modesta, para pagar uma quantia justa aos seus aliados, soldados e serviçais, e para construir, ou manter, um pequeno castelo ou fortim (uma quantia pode ser reservada com este propósito). Todo excedente deve ser doado para um culto ou outra boa causa. O dinheiro nunca pode ser dado a um personagem de outro jogador ou a um PdM controlado por um jogador.

Um paladino deve pagar o dízimo para a instituição religiosa de tendência justa à qual ele serve. O dízimo representa 10% da renda do paladino, e por "renda" entende-se moedas, jóias, itens mágicos, salário, recompensas ou impostos. Esse dízimo deve ser pago o quanto antes.

Um paladino não forma um grupo de seguidores ao alcançar o 9° nível ou construir um castelo. Todavia, ele pode contratar soldados e especialistas, embora esses homens devam ter tendência justa.

Um paladino só pode empregar aliados justos (ou quando a tendência for desconhecida, aliados que se comportem de forma justa). Um paladino somente colaborará com personagens de outras tendências se eles se comportarem bem. Ele tentará lhes mostrar a maneira correta de se viver, através de palavras e ações. O paladino compreende que a maioria das pessoas simplesmente não consegue atingir os altos padrões éticos que ele impõe. Até mesmo ladrões podem ser tolerados, desde que não sejam malignos e estejam tentando se redimir. Um paladino não permanecerá em companhia daqueles que cometem atos criminosos ou malignos, Roubar por uma boa causa é tolerável, mas apenas como último recurso.

Tabela 17:

Progressão de Magias Para Paladinos

Nível do Paladino	Nível de Formulação	Círculos de Magia Divina			
		1	2	3	4
9	1	1	-	-	-
10	2	2	-	-	-
11	3	2	1	-	-
12	4	2	2	-	-
13	5	2	2	1	-
14	6	3	2	1	-
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17	9*	3	3	3	1
18	9*	3	3	3	1
19	9*	3	3	3	2
20	9*	3	3	3	3

* Capacidade máxima de lançar magias

Rangers

Habilidades Exigidas:	Força 13
	Destreza 13
	Constituição 14
	Sabedoria 14
Pré-Requisitos:	Força, Destreza, Sabedoria
Raças Permitidas:	Humanos, Elfos e Meio-Elfos

O Ranger é um caçador e um homem da floresta, que vive não só pela espada, mas também pela esperteza. Robin Hood, Orion, Jack – O Matador de Gigantes – e a caçadora Diana são exemplos de rangers tirados da História e das lendas. Os talentos do ranger fazem dele um bom rastreador, um perito em sobrevivência nas matas e um excelente espião.

O ranger não pode ter valores abaixo de 13 em Força, 14 em Constituição, 13 em Destreza e 14 em Sabedoria. Os pré-requisitos do ranger são Força, Destreza e Sabedoria. Rangers têm inclinação para o bem, mas podem ser leais, neutros ou caóticos. Agir pelo bem está no coração do ranger, mas respeitar as leis é outra questão.

Um ranger que tenha valores de Força, Destreza e Sabedoria iguais ou maiores que 16 ganha um bônus de 10% na experiência em pontos.

Apesar do ranger poder manejar qualquer tipo de arma e usar todos os tipos de armadura, muitos de seus talentos especiais só podem ser postos em prática se o personagem estiver usando um corselete de couro batido ou uma armadura mais leve.

Embora possua todas as perícias básicas do homem de armas, o ranger também dispõe de muitas vantagens. Quando estiver vestindo um corselete de couro batido (ou alguma armadura ainda mais leve) um ranger poderá lutar com ambas as mãos sem sofrer penalidades em sua jogada de ataque. Obviamente, o personagem não poderá usar escudo quando estiver lutando desta forma. Um ranger ainda pode lutar com duas armas, mesmo usando armaduras mais pesadas do que o corselete, mas nesse caso ele sofrerá as penalidades normais em suas jogadas de ataque.

O ranger é um experiente filho das florestas, Mesmo que as regras-opcionais de perícia não sejam usadas, o ranger possui a perícia rastrear. Se as regras de perícia forem usadas em sua campanha, o ranger sabe rastrear. sem que isso lhe custe qualquer ponto. Além disso, este talento melhora em +1 a cada três níveis (+1 do 3° ao 5° nível: +2 do 6° ao 8° nível, etc.). Enquanto estiver usando o corselete de couro batido ou uma armadura mais leve, o ranger pode mover-se silenciosamente e ocultar-se nas sombras. Suas chances de sucesso ao tentar uma dessas manobras em um ambiente natural aparecem na Tabela 18 (modificadas por raça e Destreza, como mostram as Tabelas 27 e 28). Quando o ranger tenta utilizar esses talentos em ambientes artificiais (numa cripta abafada ou nas ruas da cidade), a chance de sucesso diminui pela metade. Esconder-se em sombras e mover-se silenciosamente não são atividades possíveis se o personagem estiver vestindo uma armadura mais pesada do que um corselete de couro batido – afinal, armaduras não são flexíveis, e fazem muito barulho!

No seu papel de protetor do bem, o ranger tende a centrar seus esforços no combate de uma criatura (ou espécie) em particular, normalmente algum ser que assole sua terra natal. Antes de avançar para o 2° nível, todo ranger deve selecionar uma espécie inimiga. Inimigos típicos incluem gigantes, orcs, homens-lagartos, trolls ou carniçais; o Mestre tem a palavra final nesta escolha. Sempre que o

ranger se depara com este inimigo, ele ganha um bônus de +4 em sua jogada de ataque. A aversão do ranger pelo inimigo é muito forte, e só pode ser dissimulada com grande dificuldade: portanto, o personagem sofre uma penalidade de -4 nos testes de reação em encontros com as criaturas odiadas. Além disso, quando em combate, o ranger procura eliminar primeiro os seres da espécie inimiga, a não ser que algum outro tipo de criatura represente uma ameaça extremamente maior.

Rangers sabem lidar com criaturas treinadas ou silvestres, tendo um grau limitado de empatia com animais. Se um ranger aproxima-se cuidadosamente ou oferece amizade a qualquer tipo de animal natural, ele pode tentar modificar as reações da criatura. (Um animal natural é aquele que pode ser encontrado no mundo real: urso, cobra, zebra, etc.)

Quando lida com animais domésticos ou pacíficos, o ranger pode se aproximar da criatura e fazer amizade instantaneamente. Ele pode, também, discernir as qualidades de uma criatura (escolher o melhor cavalo num curral, ou ver que o filhote mais franzino numa ninhada é, na verdade, o que promete mais).

Quando o ranger aproxima-se de animais selvagens, ou de animais treinados para atacar, a criatura deve fazer um *teste de resistência contra bastões* para resistir à oferta de amizade do ranger. (Este valor é usado apesar da tentativa não se basear em poderes mágicos.) O personagem impõe uma penalidade de -1 ao resultado dos dados para cada três níveis de experiência (-1 do 1º ao 3º, -2 do 4º ao 6º, etc.) Se a criatura falhar, o resultado do teste de reação pode ser alterado em uma categoria, da forma que o ranger escolher. Claro, o ranger deve estar na frente do grupo de aventureiros, e se aproximar da criatura sem demonstrar medo.

Por exemplo: Beornhelm, um ranger de 7º nível, está liderando seus companheiros pela floresta. Entrando numa clareira, ele vê um urso preto, faminto, que bloqueia a passagem para o outro lado. Fazendo sinal para que seus amigos esperem, Beornhelm aproxima-se da fera e sussurra palavras tranqüilizadoras. O Mestre testa a *resistência contra bastões* para o urso, modificando o resultado em -3 pelo nível de Beornhelm. A reação normal do urso é inamistosa, mas a presença de Beornhelm transformou-a em neutra. Seus companheiros esperam pacientemente até que o urso se decida a procurar o almoço em outra parte.

Mais tarde, Beornhelm vai até um mercado de cavalos para comprar uma nova montaria. O vendedor mostra-lhe um cavalo vigoroso, notório por ser traiçoeiro e obstinado. Beornhelm aproxima-se cuidadosamente, falando palavras amistosas e tranqüilizadoras. O ranger monta o garanhão sem nenhuma dificuldade. Montado por Beornhelm, o cavalo é vigoroso, mas obediente. Perto de qualquer outro, porém, o animal volta a ser o que era.

Um ranger pode aprender magias divinas, mas somente aquelas das esferas animal e vegetal, e apenas a partir do 8° nível (Tabela 18). Ele adquire e usa suas magias de acordo com as regras válidas para sacerdotes. O ranger não ganha magias extras graças a um alto valor de Sabedoria, nem está apto a usar pergaminhos clericais ou itens mágicos, a não ser que a especificação do item diga o contrário.

Rangers podem construir castelos ou fortalezas, mas não ganham seguidores por isso.

No 10º nível, um ranger atrai 2d6 seguidores. Esses seguidores podem ser seres humanos normais, mas geralmente são animais ou estranhos habitantes do lugar. A Tabela 1° pode ser usada para determiná-los, ou o Mestre pode indicar seguidores específicos

Tabela 19: Seguidores De Ranger

Resultado dos dados	Seguidor
01-10	Urso negro
11-20	Urso marrom
21	Brownie*
22-26	Clérigo (humano)
27-38	Cão/Lobo
39-40	Druida
41-50	Falcão
51-53	Guerreiro (elfo)
54-55	Guerreiro (gnomo)
56-57	Guerreiro (halfling)
58-65	Guerreiro (humano)
66	Guerreiro/Mago (elfo)*
67-72	Grande felino (leão, tigre, etc.)*
73	Hipogrifo*
74	Pégaso*
75	Pixie*
76-80	Ranger (meio-elfo)
81-90	Ranger (humano)
91-94	Corvo
95	Sátiro*
96	Ladrão (halfling)
97	Ladrão (humano)
98	Ente*
99	Homem-Urso/Homem-Tigre*
0	Outra criatura selvagem (escolhida pelo Mestre)

* Se o ranger já tem um seguidor assim, descarte este resultado e jogue novamente.

Tabela 18:

Talentos de Ranger

Nível do Ranger	Esconder-se nas Sombras	Mover-se em Silêncio	Nível de Formulação	Círculos de Magia Divina 1	2	3
1	10%	15%	-	-	-	-
2	15%	21%	-	-	-	-
3	20%	27%	-	-	-	-
4	25%	33%	-	-	-	-
5	31%	40%	-	-	-	-
6	37%	47%	-	-	-	-
7	43%	55%	-	-	-	-
8	49%	62%	1	1	-	-
9	56%	70%	2	2	-	-
10	63%	78%	3	2	1	-
11	70%	86%	4	2	2	-
12	77%	94%	5	2	2	1
13	85%	99%*	6	3	2	1
14	93%	99%	7	3	2	2
15	99%*	99%	8	3	3	2
16	99%	99%	9	3	3**	3

* Máximo valor percentual. ** Talento máximo para magias.

Capítulo 3

É claro que o Mestre pode indicar criaturas específicas, escolhendo-as da tabela anterior ou de qualquer outra fonte. Pode, inclusive, estabelecer que uma determinada criatura não é encontrada na região – é muito improvável que um tigre pudesse aparecer vagando por um território semelhante à Europa ocidental!

Estes seguidores chegam ao longo de vários meses. São encontrados durante uma aventura do ranger (dando a você e ao Mestre a chance de jogar o primeiro encontro). Embora os seguidores sejam, num primeiro momento, fiéis e amigáveis, seu comportamento futuro depende do tratamento que o personagem lhes dispensar. Em todo caso, o ranger não recebe poderes especiais para se comunicar com seus seguidores. Ele precisa criar algum tipo de código, ou as criaturas simplesmente irão acompanhá-lo, mudas. ("Pois é, este urso tem estado comigo há muitos anos. Não sei porquê – parece que o bicho fica apenas me seguindo por aí. Ele não me pertence, e não posso mandá-lo fazer nada que ele não queira", disse o velhinho da floresta, sentado do lado de fora da taverna.)

É claro que o ranger não é obrigado a aceitar seguidores. Se preferir continuar sozinho, ele pode dispensá-los a qualquer momento. Eles partem, relutantes, e se mantêm preparados para correr em socorro do ranger quando for necessário.

Como o paladino, o ranger tem um código de comportamento.

Um ranger sempre deve manter uma tendência inclinada para o bem. Se o personagem cometer intencionalmente um ato maligno, automaticamente ele perde seu status de ranger, e passa a ser considerado um guerreiro de mesmo nível (a experiência em pontos excedente é perdida). O título e os poderes de ranger não podem ser recuperados. Se o ranger involuntariamente cometer um ato maligno (talvez numa situação onde não haja outra escolha), ele estará impedido de adquirir experiência até que tenha pago seus pecados. Isto pode acontecer com a reparação do mal cometido, com uma vingança contra a pessoa que o forçou a cometer o ato, ou com a libertação daqueles que foram oprimidos pelo mal. O ranger sabe instintivamente o que deve ser feito para recuperar o seu status (isto é, o Mestre cria uma aventura especial para o personagem.)

Além disso, rangers tendem a ser figuras solitárias, sempre com o pé na estrada. Eles não podem ter aliados, empregados, mercenários ou mesmo servos até que alcancem o 8° nível.

Rangers podem ter tantos tesouros quanto puderem carregar. Excessos devem ser convertidos em formas mais portáteis, ou doados à uma instituição merecedora (um grupo de PdMs, não um personagem do jogador.)

Arcanos

O grupo dos arcanos abrange todos os formuladores de magia que trabalham nos vários campos das artes místicas tanto os que se especializaram em escolas de magia específicas – como aqueles que estudaram uma ampla diversidade de teorias mágicas. Passando a vida em busca de sabedoria, os arcanos têm pouco tempo para o exercício físico. Eles tendem a ser péssimos lutadores, com pouco conhecimento a respeito de armas e armamentos. Essas pessoas, no entanto, comandam energias perigosas e poderosas com um simples gesto, uns poucos componentes e algumas palavras.

Magias são as ferramentas, as armas e a armadura do arcano. Ele é fraco num combate corpo a corpo, mas, quando preparado, um personagem deste grupo pode derrubar seus adversários à distância, desaparecer num piscar de olhos, transformar-se numa outra criatura ou mesmo invadir a mente do inimigo, controlando seus pensamentos e ações. Nenhum segredo está a salvo de um arcano, e nenhuma fortaleza é segura. Sua busca por conhecimentos e poder o leva a reinos onde mortais não deveriam penetrar. Arcanos não podem usar nenhum tipo de armadura, por muitas razões: primeiro porque quase todas as magias requerem gestos complicados ou posturas incomuns, e a armadura atrapalha os movimentos; segundo, porque o arcano passa sua juventude (e passará o resto de sua vida) aprendendo línguas mortas, folheando alfarrábios e praticando magias. Isso não lhe deixa tempo livre para aprender outras coisas (como, por exemplo, a vestir uma armadura de forma adequada ou usá-la corretamente). Se o arcano tivesse estudado os diferentes tipos de armadura, ele não teria a mais ínfima parcela dos poderes e conhecimentos mágicos com que inicia o jogo. Existem ainda algumas teorias infundadas, que afirmam que os materiais utilizados na maioria das armaduras rompem a delicada trama de energias necessárias à realização de feitos místicos. Embora esta idéia seja popular entre as pessoas comuns, arcanos verdadeiros sabem que isso simplesmente não é verdade. Se fosse, como eles poderiam lançar magias que exigem braseiros de ferro ou taças metálicas?

Por razões semelhantes, existem severas restrições quanto ao tipo de arma que um arcano pode usar. Os personagens desse grupo estão limitados ao uso de armas de fácil manejo, ou que sejam úteis no aprendizado da magia. Assim, um arcano pode usar um cajado ou uma adaga, instrumentos tradicionalmente empregados em estudos místicos. Outras armas permitidas são dardos, facas e fundas (armas que requerem pouca força, pouca perícia, ou ambos).

Arcanos podem usar mais itens mágicos que todos os demais grupos. Isto inclui poções, anéis, varinhas de condão, bastões, pergaminhos e a ampla maioria dos demais itens, incluindo a versão mágica de qualquer arma permitida à sua classe, mas não podem usar armaduras mágicas. Entre magias e itens mágicos, no entanto, os arcanos reúnem um grande poder.

Tabela 20:

Níveis de Experiência Para Arcanos

Nível	Mago/Magia	Dado de Vida (d4)
1	0	1
2	2.500	2
3	5.000	3
4	10.000	4
5	20.000	5
6	40.000	6
7	60.000	7
8	90.000	8
9	135.000	9
10	250.000	10
11	375.000	10+1
12	750.000	10+2
13	1.125.000	10+3
14	1.500.000	10+4
15	1.875.000	10+5
16	2.250.000	10+6
17	2.250.000	10+7
18	2.625.000	10+8
19	3.375.000	10+9
20	3.750.000	10+10

Finalmente, todos os arcanos (sejam magos ou especialistas) podem criar itens mágicos, que vão desde pergaminhos e poções até poderosos cajados e espadas. Uma vez que tenha alcançado o 9° nível, um arcano pode escrever pergaminhos e preparar poções. Ele só poderá criar itens de maior poder depois de ter aprendido as magias apropriadas para isso (ou de ter trabalhado com alguém que as conheça). O Mestre deve consultar as seções de Pesquisa de Magias e Itens Mágicos do LdM para obter maiores informações.

Não importa a escola de magia a que o arcano é filiado, a Inteligência é o seu pré-requisito (ou, pelo menos, um de seus vários pré-requisitos). Os personagens devem ter um valor mínimo de 9 em Inteligência para pertencer ao grupo dos arcanos.

Todos os personagens desse grupo devem usar a Tabela 20 para determinar seu avanço de nível, à medida que adquirirem experiência em pontos. A Tabela 21 define o acesso dos arcanos aos diferentes círculos de magia.

Todos os arcanos recebem um dado de vida de quatro faces (1d4) por nível do personagem, do 1° até o 10[9]. Depois do 10°, arcanos ganham 1 ponto de vida por nível, e não recebem mais bônus graças a altos valores de Constituição.

Aprender e formular magias requer muito estudo, paciência e pesquisa. Uma vez que suas aventuras tenham início, o arcano passa a ser o principal responsável pela própria educação; não há mais um mentor por perto, a lhe dizer qual magia deve ser aprendida. Esta liberdade, porém, tem seu preço. Significa que deve encontrar sua própria fonte de conhecimentos mágicos: bibliotecas, guildas, livros ou pergaminhos.

Sempre que um arcano encontra as instruções para uma magia que não conhece, ele pode tentar ler o texto, e compreendê-lo. O jogador deve lançar o dado percentual. Se o resultado for igual, ou inferior, à sua chance de aprender magias (relacionada na Tabela 4), o personagem compreende as inscrições e sabe como formulai a nova magia. Ele poderá acrescentar essa informação a seu *grimoire* (livro de magias); o arcano só estará proibido de fazê-lo se já tiver aprendido o número máximo de magias permitidas por seu nível de experiência, dentro daquele círculo. Se o resultado dos dados for maior do que a chance do personagem aprender a magia, ele não a compreende. Uma vez que uma magia é aprendida, ela não pode ser esquecida ou abandonada, e permanece para sempre como parte do repertório do personagem. Ou seja, um arcano não pode escolher abandonar uma magia para substituí-la por outra.

O *grimoire* de um arcano pode ser um único livro, vários tomos, uma coleção de pergaminhos ou qualquer outra opção aceita pelo Mestre. O livro de magias é o diário do arcano, seu livro de experiências e enciclopédia; contém um registro de tudo que o personagem sabe. Naturalmente, o *grimoire* é o bem mais precioso do arcano sem o qual estará praticamente indefeso.

Um *grimoire* contém as complexas instruções para a formulação da magia – a receita, por assim dizer. A mera leitura em voz alta destas instruções, ou a simples tentativa de segui-las, não habilita o personagem a obter o efeito mágico. A magia reúne e dá forma as energias místicas; os procedimentos envolvidos são muito cansativos, bizarros e intrincados. Antes que um arcano possa lançar uma magia, ele deve memorizá-la. Isto aprisiona em sua mente um padrão de energia adequado para aquele efeito em particular. Uma vez que a fórmula tenha sido decorada, a magia permanecerá no cérebro do personagem até que ele utilize a combinação exata de gestos, palavras e materiais que libertam o padrão. Assim, a energia mística é liberada, e a formula desaparece da mente do arcano. O personagem não poderá utilizar aquela magia novamente, sem antes voltar a memorizá-la a partir de seu *grimoire*.

Inicialmente, o arcano só é capaz de reter alguns desses padrões de energia em sua mente de cada vez. Além disso, existem magias muito complexas, e um arcano iniciante pode não ser capaz de memorizá-las. Com o tempo, o talento do arcano aumenta. Ele passa a decorar mais magias, e magias mais complexas. Mesmo assim, ele não escapa da necessidade de estudar; o arcano deve sempre retornar ao *grimoire* para renovar seus poderes.

Outro importante poder do arcano é sua capacidade de pesquisar novas magias e criar itens mágicos. Ambas as tarefas são difíceis, consomem tempo e dinheiro e, às vezes, tornam-se perigosas. Através da pesquisa, um arcano pode criar uma magia totalmente nova, dependendo da aprovação do Mestre. Da mesma forma, consultando o Mestre, seu personagem pode produzir itens mágicos, similares aos definidos nas regras, ou frutos da sua imaginação. O Mestre tem informações a respeito da pesquisa de magias e da criação de itens mágicos.

Diferentemente de outros personagens, um arcano não recebe benefícios especiais da construção de um castelo ou forte. Eles podem

Tabela 21:

Progressão de Magias Arcanas

	Círculo das Magias								
Nível do Arcano	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-		-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-
15	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-
17	5	5	5	5	5	3	3	2	-
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

Capítulo 3

possuir propriedades e tirar vantagem disso, como uma renda mensal ou uma tropa de mercenários contratados. No entanto, a crescente reputação de um arcano tende a afastar pessoas, e não a atraí-las. Na melhor das hipóteses, esse personagem terá alguns aliados e aprendizes.

Magos

Habilidades Exigidas:	Inteligência 9
Pré-Requisitos:	Inteligência
Raças Permitidas:	Humanos, Elfos, Meio-elfos

Mago é o tipo mais versátil de arcano: aquele que decide não se especializar em qualquer escola de magia. Isto é tanto uma vantagem como uma desvantagem. O lado bom é que o personagem terá à sua disposição uma ampla gama de magias para escolher, o que o tornará capaz de lidar com as mais variadas situações. (Arcanos que estudam uma única Escola de Magia aprendem magias extremamente especializadas, mas isso limita seu acesso às magias de outras áreas.) No entanto, a capacidade do mago de aprender magias altamente especializadas é bem pequena, se comparada à de um especialista.

Não há exemplos históricos de magos; eles existem apenas em lendas e mitos. Entretanto, os jogadores podem inspirar seus personagens em figuras lendárias como Merlin, Circe ou Medéia. Descrições de poderosos arcanos e feiticeiras são raras, uma vez que suas reputações são baseadas, em grande parte, no mistério que os envolve. Essas figuras lendárias trabalhavam em busca de objetivos secretos, geralmente desconhecidos das pessoas comuns à sua volta.

Um mago com Inteligência 16 ou mais ganha um bônus de 10% em sua experiência em pontos.

As Escolas de Magia

As magias estão divididas em nove diferentes categorias, ou escolas, de acordo com as energias místicas que utilizam. Cada escola possui seus próprios métodos e práticas especiais,

Apesar do nome, escolas de magia não são lugares organizados onde uma pessoa vai estudar. A palavra "escola", no caso, identifica um campo de estudo. Uma escola é uma abordagem dos poderes arcanos, com ênfase em um determinado tipo de

magia. Praticantes de uma escola de magia podem estabelecer uma universidade para ensinar seus conhecimentos a iniciantes, mas isso não é necessário. Muitos arcanos poderosos aprenderam sua arte através dos ensinamentos de mestres solitários, em terras distantes.

As nove escolas de magia são: **Abjuração, Alteração, Conjuração/Convocação, Encantamento/Feitiço, Profecia, Ilusão, Invocação/Evocação, Necromancia e Augúrio.**

Este diagrama ilustra as escolas que se opõem umas às outras. Na Tabela 22 veja as descrições específicas para informações mais, detalhadas.

Dessas escolas, oito são principais, enquanto a nona, augúrio, é uma escola secundária. A escola secundária de augúrio inclui todas as magias de adivinhação do 4° Círculo ou círculos inferiores (disponíveis a todos os arcanos). Profecia são as magias de adivinhação de 5° Círculo, ou mais.

Arcanos Especialistas

Um arcano que concentra seus esforços em uma única escola de magia é chamado especialista. Existem especialistas em cada tipo de magia, apesar de alguns serem extremamente raros. Nem todos os especialistas têm um perfil de aventureiro – as magias de um adivinho são limitadas e não muito úteis em situações perigosas. Por outro lado, os personagens podem desejar consultar um PdM adivinho antes de iniciar uma aventura.

Arcanos especialistas têm vantagens e desvantagens, comparados aos magos. A chance de aprender magias de sua escola aumenta drasticamente, mas o estudo intensivo leva a uma chance menor de aprender magias de outras escolas. O número de magias que eles podem utilizar também aumenta, mas um especialista perde a capacidade de usar magias da escola oposta à sua (conforme o diagrama). O talento para pesquisar e criar novas magias dentro de sua especialidade cresce bastante, mas as opções iniciais de magia podem ser muito limitadas. Assim sendo, os jogadores devem analisar as vantagens e desvantagens cuidadosamente.

Nem todos os arcanos podem se tornar especialistas. O personagem deve atender a certas exigências antes disso. A maioria dos arcanos especialistas tem que pertencer a uma única classe; personagens multiclasse não podem se tornar especialistas, com exceção dos gnomos, que parecem ter um enorme talento natural para a escola de Ilusão. Humanos de classe dupla podem se tornar especialistas. A dedicação para a escola de magia específica exige toda a concentração e atenção do personagem. Ele não tem tempo para pensar nos assuntos de outras classes.

Além disso, cada escola sofre diferentes restrições em relação a raças, habilidades mínimas e escolas de magia permitidas. Essas restrições são dadas na Tabela 22. Repare que Augúrio não está disponível para especialização. As magias desta escola, vitais ao trabalho de um arcano, estão disponíveis para todos.

Raça relaciona as que, por tendência natural ou pela força do destino, têm a capacidade de especializar-se naquela arte. Repare que o gnomo, apesar de incapaz de ser um mago comum, pode se especializar em ilusões.

Habilidade Mínima relaciona os valores mínimos exigidos para que um personagem possa se dedicar àquela escola. Todas as escolas requerem o mínimo necessário de Inteligência para um mago (9), além de algum outro pré-requisito, conforme relacionado.

Escola(s) Oposta(s) sempre incluem a escola diametralmente oposta àquela do personagem, conforme o diagrama adiante. Além disso, as escolas que estiverem ao lado desta também podem ser proibidas, devido à natureza da escola do personagem. Por exemplo, um Evocador não pode aprender magias de *Encantamento/Feitiço* ou de *Conjuração/Convocação*, e não pode usar itens mágicos que imitem magias dessas escolas.

Ser um especialista traz grandes vantagens para compensar estes aspectos negativos:

- Um especialista ganha uma magia adicional por círculo, desde que seja de sua escola de especialização. Deste modo, um ilusionista de 1° nível pode memorizar duas magias – sendo uma necessariamente de sua escola, e outra de qualquer escola a que ele tenha acesso.
- Devido ao fato de especialistas terem um profundo conhecimento

Tabela 22:

Exigências Para Arcanos Especialistas

Especialista	Escola	Raça	Habilidade Mínima	Escola(s) Oposta(s)
Abjurante	Abjuração	H	15 Sab	Alteração e Ilusão
Conjurador	Conjur./Convoc.	H, ½ E	15 Cons	Profecia e Invocação
Adivinho	Profecia	H, ½ E, E	16 Sab	Conjuração/Convocação
Feiticeiro	Encant./Evocação	H, ½ E, E	16 Car	Invocação/Evocação e Necromancia
Ilusionista	Ilusão	H, G	16 Des	Necromancia, Invocação/Evocação, Abjuração
Invocador	Invoc./Evocação	H	16 Cons	Conjuração/Convocação
Necromante	Necromancia	H	16 Sab	Ilusão e Encantamento/Feitiço
Transmutador	Alteração	H, ½ E	15 Des	Abjuração e Necromancia

das magias de sua escola, eles recebem um bônus de +1 nos *testes de resistência* contra magias dessa escola que sejam lançadas por outros arcanos. Do mesmo modo, outros personagens sofrem uma penalidade de -1 nos *testes de resistência* contra um especialista que esteja lançando magias de sua escola. Ambos os modificadores podem entrar em efeito ao mesmo tempo – por exemplo, quando um especialista lança uma magia em outro especialista, os modificadores cancelam-se imediatamente.

▪ Especialistas recebem um bônus de +15% quando tentam aprender magias de sua própria escola, e uma penalidade de -15% na tentativa de aprender magias de outras escolas. O bônus – ou penalidade – é aplicado à jogada dedados de porcentagem que o jogador faz quando o personagem tenta aprender uma nova magia (ver Tabela 4).

▪ Toda vez que um especialista atinge um novo círculo, ele automaticamente recebe uma magia de sua escola. Essa magia pode ser escolhida pelo Mestre ou pelo jogador (se o Mestre deixar). Não é necessário fazer um teste para verificar se o personagem consegue aprendê-la. Presume-se que o personagem a descobriu durante suas pesquisas e estudos.

▪ Quando um arcano especialista tenta criar uma nova magia dentro de sua própria escola de especialização (usando as regras contidas no LdM), o Mestre, ao determinar a dificuldade da tarefa, deve considerar a nova magia como sendo de um círculo inferior ao real. Um mago tentando criar uma nova magia teria mais facilidade em fazê-lo do que um ilusionista tentando a mesma coisa.

Ilusionistas

Habilidades Exigidas: Destreza 16
Pré-Requisito: Inteligência 9
Raças Permitidas: Humanos, Gnomos

O ilusionista é um exemplo de especialista. A descrição fornecida aqui pode servir de exemplo para a criação de arcanos especializados em outras escolas de magia.

Antes de mais nada, a escola da *Ilusão* é um campo de estudo muito exigente. Para se especializar como ilusionista, o arcano deve ter uma Destreza de, no mínimo, 16. Um ilusionista com Inteligência de 16 ou mais ganha um bônus de 10% em sua experiência em pontos.

Por saber mais a respeito de ilusões que os outros arcanos, o ilusionista ganha um bônus de +1 em seus *testes de resistência* contra ilusões; outros personagens sofrem uma penalidade de -1 em seus *testes de resistência* contra ilusões criadas por

um especialista (estes modificadores só se aplicam às magias que permitem *teste de resistência*).

No decorrer de seus estudos, o ilusionista torna-se um perito em memorizar ilusões (embora o processo continue sendo árduo e difícil). Ele pode memorizar uma magia de ilusão adicional em cada círculo. Assim, um personagem de 1° nível pode memorizar duas magias, embora uma dessas tenha que ser, necessariamente, de *Ilusão*. Mais tarde, quando começa a pesquisar novas magias, o ilusionista acha mais fácil criar ilusões para satisfazer necessidades específicas. No entanto, pesquisar magias de outras escolas torna-se mais difícil e demorado.

O estudo intenso das magias de ilusão impede que o personagem domine efeitos pertencentes a categorias muito distintas de sua especialidade (aquelas escolas diametralmente opostas do diagrama). Assim, o ilusionista não pode aprender magias de escolas de *Necromancia*, *Invocação/Evocação* ou *Abjuração*.

Como exemplo, veja o ilusionista Joinville, que tem uma Inteligência 15. Durante suas viagens, o ilusionista captura o *grimoire* de um arcano inimigo, o qual contém *invisibilidade Melhorada*, *Luz Continua* e *Bola de Fogo*. Nenhum desses efeitos consta do *grimoire* de Joinville, que tem 80% de chance de aprender *Invisibilidade Melhorada*. *Luz Contínua*, no entanto, é uma *Alteração*, logo a chance do ilusionista aprendê-la é de somente 50% (consulte a Tabela 4). Quanto à *Bola de Fogo*, Joinville não é capaz de compreender a fórmula, nem de transcrevê-la para seu *grimoire*, pois trata-se de um efeito de *Evocação*.

Sacerdotes

O sacerdote é um crente e defensor de um deus de uma mitologia em particular. Mais do que um seguidor da Sacerdotes religião, ele intercede e atua em benefício de outras pessoas, tentando usar seus poderes para ampliar a crença em seu mito.

Todos os sacerdotes possuem determinados poderes: a capacidade de lançar magias, a força das armas para defender sua fé e poderes especiais, concedidos pela divindade, que o ajudam em sua pregação, Embora não sejam tão violentos em combate como um guerreiro, eles são treinados para usar armamentos na defesa de sua causa. Sacerdotes podem usar magia, principalmente para atingir os objetivos da divindade, e também para proteger seus seguidores. Possuem poucas magias ofensivas, mas estas são muito poderosas.

Todos os sacerdotes utilizam dados de vida de 8 faces, e somente os membros deste grupo ganham magias adicionais por terem valores altos de Sabedoria; têm limitações em sua escolha de armas e armaduras, mas esse tipo de restrição varia de acordo com o mito. Sacerdotes consultam a Tabela 23 para determinar sua progressão em níveis de experiência. A Tabela 24 define quantas magias um sacerdote ganha por nível de experiência conquistado.

Todas as magias divinas estão divididas em dezesseis categorias denominadas esferas de influência. Cada tipo de sacerdote tem acesso diferente às esferas; nenhum sacerdote pode conjurar magias de todas as esferas de influência. São elas: *Todas, Animal, Astral, Feitiço, Combate, Criação, Adivinhação, Elemental, Guarda, Cura, Necromântica, Vegetal, Proteção, Convocação, Solar e Clima*.

Além disso, há esferas em que o personagem tem acesso maior, e outras de acesso menor. Um sacerdote pode, eventualmente, utilizar todas as magias de suas esferas de maior acesso, mas apenas as magias de 1°, 2° e 3° círculos das esferas de acesso menor. Todos os sacerdotes ganham um dado de vida de 8 faces por nível, desde o 1° até o 9°. Depois, recebem 2 pontos de vida por nível, e não têm mais direito a bônus de pontos de vida por alta Constituição.

Tabela 23:

Níveis de Experiência Para Sacerdotes

Nível	Clérigo	Druida	Dado de Vida (d8)
1	0	0	1
2	1.500	2.000	2
3	3.000	4.000	3
4	6.000	7.500	4
5	13.000	12.500	5
6	27.500	20.000	6
7	55.000	35.000	7
8	110.000	60.000	8
9	225.000	90.000	9
10	450.000	125.000	9+2
11	675.000	200.000	9+4
12	900.000	300.000	9+6
13	1.125.000	750.000	9+8
14	1.350.000	1.500.000	9+10
15	1.575.000	3.000.000	9+12
16	1.800.000	3.500.000	9+14
17	2.025.000	500.000*	9+16
18	2.250.000	1.000.000	9+18
19	2.475.000	1.500.000	9+20
20	2.700.000	2.000.000	9+22

* Veja a seção sobre druidas hierofantes.

Tabela 24:

Progressão de Magias Divinas

Nível do Sacerdote	Círculo da Magia 1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1		-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

*Utilizáveis apenas por sacerdotes com Sabedoria igual ou maior que 17.

** Utilizáveis apenas por sacerdotes com Sabedoria igual ou maior que 18.

Capítulo 3

Clérigos

Habilidades Exigidas: Sabedoria 9
Pré-Requisito: Sabedoria
Raças Permitidas: Todas

O tipo mais comum de sacerdote é o clérigo. Ele pode pertencer a qualquer religião (se o Mestre determinar um mito específico, os talentos e as magias do clérigo podem mudar – veja a seguir). Os clérigos geralmente têm inclinação para o bem, mas não estão restritos a isso; eles podem possuir qualquer tendência que seja aceitável para sua religião. Um membro dessa classe deve ter um valor 9 ou maior de Sabedoria; Constituição e Carisma são também particularmente úteis. O clérigo com 16 ou mais de Sabedoria ganha um bônus de 10% em sua experiência.

A classe dos clérigos é bastante similar a certas ordens religiosas de cavalaria da Idade Média: os Cavaleiros Teutônicos, os Templários e os Hospitalários. Essas ordens combinavam treinamento militar e religioso com um código de proteger e servir. Seus membros eram treinados como cavaleiros, e devotavam suas vidas ao serviço da igreja, Essas ordens eram frequentemente encontradas nas mais distantes fronteiras da Cristandade, nos limites de uma terra inexplorada ou em áreas destroçadas pela guerra. O arcebispo Turpin (da Canção de Rolando) é um exemplo desse tipo de clérigo. Ordens similares podem ser encontradas em outras terras, como os sohei do Japão.

Clérigos são bastante habilidosos em combate, mas suas opções na escolha de armas é limitada. Eles podem usar qualquer tipo de armadura ou escudo. Clérigos comuns, relutantes em derramar sangue ou semear violência, só podem usar armas sem corte, de impacto. Os personagens desta classe têm acesso a uma boa quantidade de itens mágicos, incluindo pergaminhos clericais, a maioria das poções e anéis, algumas varinhas e bastões, cajados, armaduras, escudos e as versões mágicas de qualquer arma permitida por sua ordem.

A magia é a principal ferramenta do clérigo, ajudando-o a servir, fortificar, proteger e revitalizar aqueles que estiverem sob seus cuidados. O personagem tem uma grande variedade de magias para escolher, cobrindo vários propósitos e necessidades. (O sacerdote de um mito específico provavelmente terá uma escolha de magias mais restrita) Um clérigo tem acesso maior a todas as esferas de influência, exceto *Vegetal*, *Animal*, *Clima* e *Elemental* (ele tem um acesso menor à esfera *Elemental*, e não pode usar magias das outras três esferas).

O clérigo recebe suas magias na forma de uma luz interior, vinda diretamente de sua divindade (a divindade não precisa aparecer pessoalmente para conceder magias), como um sinal e uma recompensa pela fé; portanto, o personagem deve tomar cuida-

do para não abusar de seus poderes.

O clérigo também tem poder sobre mortos-vivos – criaturas malignas que existem em uma espécie de não-vida, nem mortos nem vivos. O clérigo está apto a derrotar estas imitações da vida. O *poder da fé* (Veja o *Poder da Fé* no cap. 9) permite que o personagem afugente ou destrua essas criaturas (um clérigo maligno, no entanto, pode fazer com que os mortos-vivos obedeçam a seus comandos). Alguns dos tipos mais comuns de mortos-vivos são fantasmas, zumbis, esqueletos, carniçais e múmias. Vampiros e lichs (arcanos mortos-vivos) são dois dos mais poderosos mortos-vivos.

Conforme progride em nível, o clérigo ganha novas magias, melhora sua habilidade de combate e o *poder de sua fé* aumenta. Ao alcançar o 8° nível, o clérigo automaticamente atraí um grupo de seguidores fanaticamente leais, contanto que o personagem tenha estabelecido um local de adoração de bom tamanho. O clérigo pode construir este local em qualquer momento de sua carreira, mas ele não atrai seguidores até atingir o 8° nível. Os seguidores são geralmente guerreiros de nível 0, prontos para lutar pela causa do clérigo. O personagem atrai de vinte a duzentos desses seguidores; eles chegam durante um período de várias semanas. Após a chegada dos seguidores iniciais, nenhum outro virá para substituir aqueles que morrerem. O Mestre decide o número e o tipo exatos dos seguidores atraídos pelo clérigo. O personagem pode contratar outras tropas conforme precisar, mas essas nunca serão tão leais quanto os seguidores.

No 9° nível, o clérigo pode receber autorização oficial para construir uma fortaleza religiosa, seja um mosteiro fortificado ou um convento isolado. Obviamente, essa fortaleza deverá estar apta a funcionar como local de culto e adoração, e servir à causa do clérigo. Entretanto, o custo da construção será apenas metade do preço normal, já que a obra tem sanção oficial e grande parte do trabalho é voluntário. O clérigo pode ter propriedades a qualquer momento antes de atingir o 9° nível, mas isto é feito sem a aprovação da igreja e não recebe os benefícios descritos acima.

Sacerdotes de Um Mito Específico

Na versão mais simples do AD&D, clérigos servem religiões que podem ser descritas superficialmente como "benevolentes" ou "malignas", Nada mais precisa ser dito: o jogo funcionará bem neste estágio. Entretanto, um Mestre que tenha passado muito tempo criando um mundo para sua campanha provavelmente gastou parte dele elaborando panteões detalhados, sejam de criação própria ou adaptados da História e Literatura. Se esta opção estiver disponível (e somente o Mestre pode decidir isso), você poderá querer que seu personagem seja ligado a um mito específico, de modo que ele se diferencie do clérigo comum em talentos, magias e restrições, enriquecendo o jogo a partir dos elementos elaborados pelo Mestre.

Cinco fatores definem o sacerdote de um mito específico: exigências, armas e/ou magias permitidas, poderes concedidos e etos. – "Etos" significa o conjunto das características culturais que distingue um grupo – no caso, a religião a que o sacerdote pertence dos demais grupos e sociedades do mundo.

Exigências

Antes que seu personagem possa se tornar um sacerdote de um mito específico, certas exigências devem ser preenchidas, envolvendo habilidades mínimas e tendências obrigatórias. Todos os sacerdotes, independentemente de seu mito, precisam ter Sabedoria de pelo menos 9. Fora isso, o Mestre pode estabelecer outras exigências conforme necessário. Um deus da guerra, por exemplo, poderia exigir sacerdotes fortes e resistentes (Força 13 e Constituição 12). Uma divindade que protege as artes e a beleza poderia exigir grande Sabedoria e Carisma (16 ou mais). A maioria das divindades espera um determinado tipo de comportamento de seus seguidores, e isto indicará a escolha da tendência do personagem.

Armas Permitidas

Nem todos os mitos opõem-se ao derramamento de sangue. De fato, alguns exigem que seus sacerdotes usem espadas, lanças ou outras armas específicas. Uma divindade guerreira pode permitir que seus sacerdotes lutem com espadas ou lanças. Um deus da agricultura poderá exigir armas relacionadas com o trabalho nos campos, foices e podões. Um deus de paz e harmonia talvez autorize apenas as armas mais simples e menos letais - apenas laços e redes. Abaixo estão algumas armas sugeridas, mas muitas outras são possíveis (o Mestre *sempre* tem a apalavra final neste caso):

Divindade	Armas
Agricultura	Podão, Foice. mangual
Ferreiros	Martelo de batalha
Morte	Foice
Doença	Açoite, chicote
Terra	Alvião, enxada, picareta
Cura	Aprisionador, bordão
Caça	Arco e flechas, azagaia, lança, lança de cavalaria, funda
Relâmpago	Dardo, lança, azagaia
Amor	Arco e flechas, aprisionador
Natureza	Clava, cimitarra, foice
Oceanos	Arpão, lança, tridente
Paz	Bordão
Força	Martelo
Trovão	Clava, maça, martelo de batalha
Guerra	Machado de batalha, maça, maça-estrela, lança, espada
Ventos	Zarabatana, dardo

É claro que muitos outros fatores associam uma divindade a uma arma em particular, ou a um grupo de armas. Frequentemente existem motivos culturais refletindo as armas usadas pelas pessoas de uma determinada área. Talvez exista uma lenda específica ligando a arma à divindade (o martelo de Thor, por exemplo). A decisão final é do Mestre.

Magias Permitidas

o sacerdote de um mito especifico normalmente só pode utilizar magias de algumas poucas esferas relacionadas entre si. O deus do sacerdote terá maior ou menor acesso a certas esferas, e isso determina quais serão as magias disponíveis, (0 acesso de cada divindade às esferas é determinado pelo Mestre à medida que ele cria os panteões do mundo do jogo.) As 16 esferas de influência serão descritas logo mais.

Se a divindade tiver maior acesso a uma determinada esfera, o personagem poderá escolher qualquer magia dentro daquele conjunto (desde que ele tenha um nível suficientemente alto), enquanto uma divindade com menor acesso só pode oferecer magias que vão até o 3° círculo. O efeito da combinação de acessos maiores e menores às esferas resulta numa ampla variação das magias disponíveis para sacerdotes que adoram diferentes divindades.

Todas refere-se às magias que podem ser usadas por qualquer sacerdote, independente do mito. Não existem deuses na esfera de *Todas*. Neste grupo estão incluídas as magias necessárias para os sacerdotes realizarem funções básicas.

Animal contém as magias que afetam ou alteram criaturas. Isto não inclui magias que afetem pessoas. Divindades da natureza e da lavoura atuam tipicamente nessa esfera.

Astral é uma pequena esfera das magias que capacitam o inter-

câmbio ou a comunicação entre os diferentes Planos de Existência. Os mestres de um plano, ou deuses particularmente alienígenas, permitem o uso de magias dessa esfera.

Feitiço abriga as magias que atuam sobre as atitudes e ações das pessoas. Divindades do amor, da beleza, do logro e da arte frequentemente permitem acesso a essa esfera.

Combate inclui as magias que podem ser usadas diretamente para atacar e ferir os inimigos do sacerdote ou do mito. O acesso normalmente é garantido pelas divindades da guerra ou da morte.

Criação possui as magias que permitem ao sacerdote criar coisas do nada, geralmente para beneficiar seus seguidores. Essa esfera serve tanto às divindades provedoras como aos deuses trapaceiros.

Adivinhação dá ao sacerdote meios de descobrir qual o curso de ação mais seguro, encontrar itens perdidos ou relembrar informações há muito esquecidas. Divindades da sabedoria e do conhecimento tipicamente têm acesso a essa esfera.

Elemental agrega as magias que afetam os quatro elementos básicos da criação: terra, água, fogo e ar. Todas as divindades da natureza, dos elementos e aquelas que representam ou protegem os artesãos e os marinheiros podem oferecer magias dessa esfera.

Guarda é a esfera dos sentinelas místicos, que vigiam itens ou pessoas. Essas magias são mais ativas do que as da *Esfera de Proteção*, porque de fato produzem uma criatura guardiã. Divindades ligadas à proteção, à cura e ao logro, oferecem acesso a essa esfera.

Cura contém magias que curam doenças ou fecham feridas. Essas magias não podem restaurar a vida, ou restituir membros perdidos, e podem ser revertidas para causar ferimentos, mas esse tipo de uso é restrito a sacerdotes malignos. Divindades da proteção e da piedade são as que possuem maior acesso a essa esfera; já os deuses da natureza têm apenas um acesso limitado.

Necromântica é a esfera dos efeitos que restauram partes do corpo, energia vital ou até a própria vida, Essa esfera contém magias que podem reconstituir um membro perdido, devolver níveis de experiência ou reerguer os mortos. O reverso dessas magias pode ser altamente destrutivo, e é usado somente por sacerdotes malignos. As divindades da vida e da morte são as que mais atuam nessa esfera.

Vegetal é a esfera que afeta as plantas, e abrange desde as questões estritamente agrícolas (aumentando colheitas, etc.) até a comunicação com seres do reino vegetal. Deuses da natureza e da agricultura garantem acesso à esfera *Vegetal*.

Proteção abriga as magias que tecem escudos místicos para defender os sacerdotes e suas posses contra ataques malignos. Divindades da guerra e da proteção são as que mais oferecem magias dessa esfera, muito embora os deuses da piedade e da docilidade também possam usá-la.

Convocação reúne as magias utilizadas para chamar criaturas de outros lugares, ou mesmo de outras dimensões, para o serviço do sacerdote. A convocação muitas vezes contraria a vontade da criatura; portanto, usar essas magias envolve grande risco. As criaturas convocadas frequentemente causam dor e destruição, e essa esfera é visitada pelos Poderes da guerra ou da morte.

Solar agrega as magias que lidam com as forças básicas do universo solar – a pureza da luz e sua contraparte, a escuridão. Magias solares são muito comuns entre as divindades da natureza e da agricultura, e entre as forças que concedem vida.

Clima permite ao sacerdote manipular as (orças climáticas. Essa manipulação pode ser tão simples quanto fazer chover em campos secos, ou tão complexa quanto desencadear as forças de uma tempestade. Não chega a ser surpresa o fato dessa esfera ser o reino dos deuses da natureza e da agricultura, e aparecer no repertório das forças do mar e dos oceanos.

Esferas adicionais podem ser criadas pelo Mestre. As esferas descritas são características das áreas em que as divindades concentram seus interesses e forças. O sacerdote não pode lançar magias que estejam fora das esferas de influência de seu deus.

Além disso, o sacerdote pode obter magias de forma mais rápida ou mais lenta que um clérigo normal. No caso da tendência do personagem enfatizar a autoconfiança, a progressão será mais lenta. Aquelas divindades associadas a eventos incríveis e milagrosos podem oferecer mais magias por nível. Como sempre, o Mestre tem a palavra final a este respeito, e precisa equilibrar o ganho ou perda de magias com os outros poderes, habilidades e restrições do personagem.

Poderes Concedidos

Outro aspecto de um mito específico são os poderes especiais à disposição de seus sacerdotes. O poder concedido do clérigo é aquele que vem de sua *fé*, e que pode ser usado para afugentar ou destruir mortos-vivos. Isto, contudo, não é comum a todos os sacerdotes. Outras divindades concedem poderes de acordo com suas esferas. Se o Mestre estiver usando um mito específico, ele deve decidir que poder será concedido ao sacerdote. Algumas sugestões possíveis são dadas a seguir:

- *Incitar a fúria*, somando um bônus de +2 nas jogadas de ataque e de dano (Guerra).
- *Palavra de tranqüilidade*, capaz de remover o pavor e influenciar reações violentas (Paz, Piedade e Cura).
- *Feitiço* ou *Fascinação*, que pode atuar como *Sugestão* (Amor, Beleza e Arte).
- *Inspirar o terror*, irradiando uma aura de medo semelhante à magia *Medo* (Morte).

Esses são apenas alguns dos poderes concedidos que podem estar à disposição do personagem. Assim como acontece com as armas, os poderes podem depender muito da cultura, da História e da mitologia que cerca a divindade e seus sacerdotes.

Etos

Todos os sacerdotes devem viver segundo certos princípios e crenças que guiam seu comportamento. Clérigos geralmente tentam evitar o derramamento de sangue, e buscam ajudar sua comunidade. Uma divindade da guerra pode fazer com que seus sacerdotes lutem na linha de frente, e combatam ativamente os inimigos. Um deus das colheitas pode querer que seus sacerdotes atuem nos campos. O etos pode também determinar que *tendência* os sacerdotes devem ter. A natureza do mito ajuda a definir as restrições a que os personagens estarão submetidos.

Títulos de Sacerdotes

Sacerdotes de diferentes mitos são chamados por títulos e nomes específicos. Um sacerdote da natureza, por exemplo (principalmente aqueles que seguem as tradições da Europa Ocidental) poderia ser chamado de druida. Xamã e pajé são outras possibilidades. Uma breve consulta à biblioteca trará à tona outros títulos originais e criativos, alguns dos quais vêm a seguir:

Abadessa, Abade, Aiatolá, Bonzo, Frei, Dom, Rabino, Frade, Guru, Hajji, Oman, Asceta, Metropolitano, Mullah, Perdoador, Patriarca, Prelado, Prior, Qadi, Pároco, Vigário e Iogue.

Equilibrando tudo

Ao criar um sacerdote de um mito específico, deve-se ter muito cuidado ao balancear os diferentes talentos do personagem. Um

sacerdote forte numa área, ou que tenha numa vasta possibilidade de escolhas, deve ser enfraquecido em algum outro ponto, para não se tornar demasiadamente poderoso em relação aos demais sacerdotes do jogo. Se uma divindade da guerra permitir ao sacerdote o uso de todos os tipos de armas e armaduras, o personagem deverá ser limitado em magias ou poderes concedidos. Por outro lado, um personagem que siga uma divindade da paz deverá ter um número considerável de magias e poderes concedidos, para superar sua absoluta falta de opção na escolha de armas.

Um druida, por exemplo, possui mais poderes que um clérigo normal; isso acontece para compensar suas limitações na escolha de armaduras e magias.

Druidas

Habilidades Exigidas:	Sabedoria 12 Carisma 15
Pré-Requisitos:	Sabedoria, Carisma
Raças Permitidas:	Humanos, Meio-elfos

Historicamente, os druidas viveram entre as tribos germânicas da Europa Ocidental e da Britânia à época do Império Romano. Eles atuavam como conselheiros de chefes e tinham grande influência sobre os membros dessas tribos. A crença de que a terra era a mãe e a fonte de toda a vida era central em sua forma de pensar. Eles reverenciavam vários elementos da natureza – o sol, a lua e certas árvores – como divindades, Os druidas no jogo AD&D, no entanto, são apenas baseados nas figuras históricas. Eles não precisam agir como os druidas originais, ou seguir suas crenças.

O druida é um exemplo de sacerdote definido para um mito específico. Seus poderes e crenças são diferentes daqueles dos clérigos. O druida é um sacerdote da natureza e guardião das áreas selvagens, sejam florestas, planícies ou selva.

Requisitos

Um druida deve ser humano ou meio-elfo. Deve ter valores mínimos de 12 em Sabedoria e 15 de Carisma. Essas habilidades são pré-requisitos.

Armas Permitidas

Diferente do clérigo, o druida pode usar somente armaduras "naturais" – corselete de couro ou escudos de madeira, incluindo aqueles com poderes mágicos. Todos os

Capítulo 3

outros tipos de armadura são proibidos nessa classe. Suas armas limitam-se à clava, foice, dardo, lança, adaga, cimitarra, funda e cajado.

Magias Permitidas

Druidas não têm as mesmas opções de magia dos clérigos. Esses sacerdotes da natureza têm maior acesso às seguintes esferas: Todas, Animal, Elemental, Cura, Vegetal e Clima. Eles têm menor acesso à esfera de Adivinhação. Druidas podem usar todos os itens mágicos normalmente permitidos aos sacerdotes, exceto os textos (livros e pergaminhos), e as armaduras e armas normalmente proibidas à classe.

Poderes Concedidos

Um druida faz a maioria de seus testes de resistência como um sacerdote, mas recebe um bônus de +2 em todos os testes contra ataques de fogo ou elétricos.

Todos os druidas podem usar uma linguagem secreta, além de outras línguas normais que tenham aprendido (se as regras opcionais de perícia forem usadas, essa linguagem secreta não consome pontos). O vocabulário da língua druídica limita-se a questões relacionadas à natureza e a eventos naturais. Os druidas protegem zelosamente esta língua; é um método infalível para os druidas reconhecerem-se entre si.

Poderes adicionais são concedidos à medida que o druida atinge níveis mais avançados:

Ele identifica plantas, animais e água potável com absoluta precisão após atingir o 3° nível.

Ele passa por áreas de vegetação densa (arbustos densos e espinhosos, trepadeiras emaranhadas, sarças) sem deixar rastro e com sua taxa de movimentação normal, a partir do 3° nível.

Ele aprende as línguas das criaturas da mata. Isso inclui centauros, dríades, elfos, faunos, gnomos, nixies, pixies, sprites e entes. O druida pode adquirir uma dessas línguas ao atingir o 3° nível, e mais uma cada vez que avançar um nível acima do 3° (se as regras opcionais de perícia forem usadas, fica a cargo do druida gastar ou não 1 ponto de perícia numa ou mais dessas línguas).

Ele torna-se imune à magias de Encantar lançadas por criaturas da floresta (dríades, nixies, etc.) depois que atinge o 7° nível.

Ele ganha a habilidade de se metamorfosear em um réptil, ave ou mamífero até três vezes por dia após atingir o 7° nível. Cada uma dessas formas animais pode ser utilizada apenas uma vez por dia. O tamanho varia desde um pequeno pássaro até um grande urso negro. Quando o druida assume uma nova forma, ele cura de 10 a 60% (1d6 x 10%) de todo o dano que porventura tenha sofrido (arredonde as (rações para baixo). O personagem pode assumir apenas a forma de um animal normal (ou seja, do mundo real) e em suas proporções reais, adquirindo, assim, todas as características da criatura – movimentação e habilidades, Categoria de Armadura, número de ataques por rodada e dano por ataque.

Portanto, um druida poderia transformar-se em um pássaro e voar sobre um rio, transformar-se em um urso negro na outra margem e atacar os orcs que lá estão reunidos, depois assumir a forma de uma cobra e fugir pelos arbustos antes que mais orcs cheguem.

A vestimenta do druida, mais um item que ele esteja segurando em cada mão, também se tornam parte do novo corpo; esses itens reaparecem quando o personagem reassume a sua forma normal, e não podem ser usados enquanto o druida estiver na forma animal.

Um druida não pode usar o poder da fé contra mortos-vivos.

Etos

Como protetores da natureza, os druidas se mantêm distantes das questões mundanas. A maior preocupação deles é com a continuidade dos ciclos da natureza: nascimento, crescimento, morte e renascimento. Eles costumam ver todas as coisas como cíclicas e, portanto, encaram as batalhas entre o Bem e o Mal como meras ondas que se erguem e caem repetidamente no infindável fluxo do tempo. O druida preocupa-se apenas quando os ciclos e o equilíbrio das coisas são perturbados. Devido a sua percepção da realidade, o druida deve ser de *tendência neutra*.

Druidas têm o encargo de proteger a natureza – principalmente árvores, plantas, animais selvagens e lavouras. São também responsáveis por seus seguidores e animais. Esses sacerdotes reconhecem que todas as criaturas (inclusive os humanos) precisam de comida, abrigo e proteção. Caçar, cultivar a terra e cortar lenha para construir casas são partes lógicas e necessárias do ciclo natural. Entretanto, não toleram a exploração ou a destruição desnecessárias da natureza em nome do lucro. Nesses casos, eles empregam meios sutis e inteligentes para se vingar daqueles que agridem o ciclo natural, e é fato conhecido que os druidas são, ao mesmo tempo, implacáveis e muito pacientes.

O visco é um importante símbolo sagrado para os druidas, e é um componente necessário para algumas magias (aquelas que requerem um "símbolo sagrado"). Para ser realmente eficiente, o visco deve ser colhido sob a luz da lua cheia, com uma foice de prata especialmente feita para este propósito. Visco obtido por outros meios reduz em 50% a eficiência de uma magia, se ela causar dano ou tiver uma área de efeito, e concede ao alvo um bônus de +2 em seu teste de resistência, se houver.

Os druidas, como uma classe, não moram permanentemente em castelos, cidades ou vilas. Eles preferem viver em bosques sagrados, onde erguem pequenas cabanas de tronco, pedras ou relva.

Organização Druídica

Os druidas têm uma estrutura mundial. Existe um número limitado de druidas que podem alcançar altos níveis de poder (12° nível ou mais).

Druidas, Arquidruidas e o Grande Druida

No 12° nível, o personagem adquire o título oficial de "druida". (Todos os personagens desta classe com o nível inferior ao 12° são conhecidos como "iniciados".) Pode haver apenas nove druidas no 12° nível em uma certa área geográfica (limitada por oceanos, mares ou montanhas, por exemplo; um continente pode ter três ou quatro dessas regiões). Um personagem não pode atingir o 12° nível até que ocupe oficialmente um lugar entre os nove druidas. Isso é possível apenas se houver menos de nove na região, ou se o personagem derrotar um deles em combate mágico ou corpo a corpo, assumindo assim a posição do derrotado. Se o combate não for mortal, o perdedor volta a ter 200.000 pontos de experiência – apenas o suficiente para permanecer no 11° nível.

Os detalhes do combate são combinados previamente pelos dois participantes. A luta pode ser mágica, não-mágica ou uma mistura dos dois estilos. O confronto pode durar até a morte, até que um dos participantes esteja inconsciente, até que um número pré-determinado de pontos de vida seja perdido ou até que o primeiro golpe seja desferido com sucesso, embora no último caso ambos os combatentes devam estar extremamente confiantes em suas capacidades.

Quaisquer regras estabelecidas pelos oponentes são consideradas legítimas, desde que haja um elemento de técnica e risco.

Quando um personagem ascende ao 12° nível, ele ganha três subalternos, cujos níveis dependem da posição do novo druida entre os nove. O druida com mais pontos de experiência é servido por três

iniciados do 9° nível; o segundo com mais experiência é servido por três iniciados do 8° nível, e assim por diante, até que o druida menos experiente é servido por três iniciados do 1° nível.

Apenas três arquidruidas (13° nível) podem operar na mesma região geográfica. Para tornar-se um arquidruida, um druida do 12° nível deve derrotar um deles ou avançar para essa posição, caso ela esteja vaga. Cada um dos três arquidruidas é servido por três iniciados do 10° nível. Dentre os arquidruidas de todo o mundo, três são escolhidos para servir ao Druida Venerável (veja a seção O Druida Venerável e os Druidas Hierofantes). Esses três mantêm os seus servos, mas são, eles mesmos, servos do Druida Venerável.

Há apenas um grande druida (14° nível) em uma área geográfica. Ele, por sua vez, ganhou sua posição derrotando o grande druida anterior. O grande druida é servido por três iniciados do 11° nível.

O surgimento de um novo grande druida geralmente causa muita confusão e caos através da hierarquia dos druidas. Afinal, a ascensão de um arquidruida abre uma vaga para esta posição, e provoca lutas entre os que desejam ocupá-la.

O Druida Venerável e os Druidas Hierofantes

O druida de maior poder é o Druida Venerável (15° nível). Ao contrário dos grandes druidas (diversos deles podem existir, desde que operando em áreas geográficas diversas), apenas uma pessoa em todo o mundo pode possuir o título de Druida Venerável. Conseqüentemente, apenas um druida pode ter o 15° nível de cada vez.

O Druida Venerável conhece seis magias de cada círculo (em vez da progressão normal de magias), além de possuir seis círculos de magia adicionais, que podem ser lançados como se fossem uma só, ou várias magias cujos círculos totalizem seis (uma magia do 6° círculo, duas do 3°, seis do 1°, etc.).

O Druida Venerável é servido por nove outros druidas que estão sujeitos apenas a ele, e não têm nada a ver com a hierarquia de uma área específica. Qualquer druida, de qualquer nível, pode procurar o Druida Venerável e pedir para servi-lo. Três desses nove são arquidruidas que viajam pelo mundo trabalhando como seus mensageiros e agentes. Cada um deles recebe quatro círculos de magia adicionais. Os demais servos são, normalmente, iniciados do 7° ao 11° nível, mas o Druida Venerável pode requisitar druidas de qualquer nível para servi-lo, e, frequentemente, considera as solicitações de aspirantes humildes.

A posição de Druida Venerável não é obtida através de combate. Ele próprio seleciona seu sucessor dentre os druidas mais dedicados e aptos. A posição é cansativa, ingrata e, no geral, pouco excitante para qualquer um que não seja um político. Após algumas centenas de milhares de XP obtidos nessa posição, um aventureiro digno do nome já está pronto para alguma outra coisa.

Por esta razão, o Druida Venerável atinge o 16° nível após ganhar mais 500.000 pontos de experiência. Depois disso, ele pode abdicar da sua posição a qualquer hora, desde que encontre um sucessor adequado (outro druida com 3,000.000 XP).

Quando abdica, o Druida Venerável perde os seus seis círculos de magia adicionais e toda a experiência em pontos, com exceção de um único ponto (ele mantém o resto de seus poderes) e torna-se um druida hierofante de 16° nível, começando a avançar novamente (use a Tabela 23). O personagem pode avançar até o 20° nível como um druida hierofante (quase sempre através de autotreinamento).

Depois do 15° nível, um druida não ganha mais magias (ignore a tabela de progressão de magias de clérigo a partir deste ponto). Em vez de magias, poderes mágicos são adquiridos.

16° nível: No 16° nível, o druida ganha quatro poderes:

- Imunidade a todos os venenos naturais (venenos vegetais e animais, ingeridos ou injetados, incluindo os venenos de monstros, mas não venenos minerais de qualquer espécie ou gás venenoso).
- Capacidade de mudar sua aparência à vontade. Cada transformação leva uma rodada para se completar. Uma mudança de peso e altura de até 50% é possível, e a idade aparente pode ir da infância à velhice. O corpo e as feições podem espelhar qualquer criatura humana ou humanóide. Tal mudança não é mágica e só pode ser detectada pela *Visão da Verdade* ou método similar.
- Impressionante vigor físico para a idade. O druida não é mais alvo dos ajustes de habilidade devido ao envelhecimento.

17º nível: O personagem ganha a capacidade biológica de hibernar. As suas funções corporais diminuem ao ponto dele parecer morto para um observador casual, e o envelhecimento cessa. O druida fica totalmente inconsciente durante a hibernação e desperta numa hora pré-determinada ("Eu hibernarei por 20 dias"), ou quando houver uma mudança significativa no ambiente (o tempo ficar frio, alguém bater no personagem com um bastão, etc.).

Um druida hierofante do 17° nível pode também entrar no plano elemental da Terra à vontade. A transferência leva uma rodada para ocorrer. Este poder também fornece meios para a sobrevivência no outro plano, para movimentar-se lá e retornarão plano Material Primário quando desejar. Ele não confere proteções semelhantes no plano Material.

18° nível: O personagem ganha o poder de entrar e sobreviver no plano elemental do Fogo.

19° nível: O personagem ganha o poder de entrar e sobreviver no plano elemental da Água.

20° nível: O personagem ganha o poder de entrar e sobreviver no plano elemental do Ar.

Tabela 25:

Níveis de Experiência Para Ladinos

Nível	Ladrão/Bardo	Dado de Vida (d6)
1	0	1
2	1.250	2
3	2.500	3
4	5.000	4
5	10.000	5
6	20.000	6
7	40.000	7
8	70.000	8
9	110.000	9
10	160.000	10
11	220.000	10 + 2
12	440.000	10 + 4
13	660.000	10 + 6
14	880.000	10 + 8
15	1.100.000	10 + 10
16	1.320.000	10 + 12
17	1.540.000	10 + 14
18	1.760.000	10 + 16
19	1.980.000	10 + 18
20	2.200.000	10 + 20

Capítulo 3

Ladinos

Ladinos são pessoas que acham que o mundo (e todos nele) lhes devem uma boa vida. Personagens desse grupo vivem no melhor estilo que o seu dinheiro (ou o dos outros) pode comprar, e fazendo o menor esforço possível. Quanto menos for preciso trabalhar e dar duro (mantendo um padrão de vida confortável), melhor. Embora essa atitude não seja por si só maligna ou cruel, ela não traz boa reputação. A maioria dos ladinos tem um passado questionável ou uma história nebulosa que eles preferem esquecer.

Os ladinos combinam algumas das qualidades das outras classes de personagem. Eles podem usar uma grande variedade de itens mágicos, armas e armaduras.

Ladinos têm alguns talentos especiais que são exclusivos do grupo. Em geral, eles têm jeito para aprender idiomas, o que lhes dá uma chance de decifrar estranhas escrituras. São muito bons em escalar paredes, sustentando-se em pequenas rachaduras ou saliências e outros feitos semelhantes – com mais técnica do que os homens que vivem nas montanhas. Os membros desse grupo se mantêm alertas e atentos, ouvindo coisas que outros homens não ouviriam. Além disso, possuem grande Destreza (e os dedos leves demais, por vezes), podendo fazer truques de prestidigitação com diferentes graus de sucesso.

Os ladinos têm vários talentos especiais, como "furtar bolsos" e "ouvir ruídos", cada qual com uma chance percentual de sucesso (a chance depende da classe, nível, pontuação de Destreza e raça), Quando um ladino tenta usar um de seus talentos especiais, uma jogada dos dados de porcentagem determina se a tentativa obteve sucesso ou não. Se o resultado da jogada for igual ou inferior ao número do talento especial, o personagem obteve sucesso. De outro modo, falhou.

Todos os ladinos usam a Tabela 25 para determinar a experiência em pontos necessária para subir de nível. Eles usam um dado de vida de 6 faces (1d6) do 1- ao 10º nível. Depois disso, ganham 2 pontos de vida por nível e não recebem mais qualquer outro bônus de Constituição.

Tabela 26:

Valores Básicos Para Talento de Ladrão

Talento	Valor Básico
Furtar bolsos	15%
Abrir fechaduras	10%
Achar/Desarmar armadilhas	5%
Mover-se em silêncio	10%
Esconder-se nas sombras	5%
Ouvir ruídos	15%
Escalar muros	60%
Decifrar linguagens	0%

Tabela 27:

Ajustes Raciais Para Talentos de Ladrão

Talento	Anão	Elfo	Gnomo	Meio-Elfo	Halfling
Furtar bolsos	-	+5%	-	+10%	+5%
Abrir fechaduras	+10%	-5%	+5%	-	+5%
Achar/Desarmar armadilhas	+15%	-	+10%	-	+5%
Mover-se em silêncio	-	+5%	+5%	-	+10%
Esconder-se nas sombras	-	+10%	+5%	+5%	+15%
Ouvir ruídos	-	+5%	+10%	-	+5%
Escalar muros	-10%	-	-15%	-	-15%
Decifrar linguagens	-5%				-5%

Tabela 28:

Ajustes Para Talentos de Ladrão Devido à Destreza

Destreza	Furtar Bolsos	Abrir Fechaduras	Achar/Des. Armadilhas	Mover-se em Silêncio	Esconder-se nas Sombras
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	-	-5%	-10%	-
12	-	-	-	-5%	-
13-15	-	-	-	-	-
16	-	+5%	-	-	-
17	+5%	+10%	-	+5%	+5%
18	+ 10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+ 15%	+20%	+10%	+15%	+15%

Ladrões

Habilidades Exigidas: Destreza 9
Pré-Requisitos: Destreza
Raças Permitidas: Todas

Os ladrões aparecem em todos os tamanhos e formas, e estão sempre prontos a viver do modo mais fácil possível. Eles podem ser considerados a epítome da ladinagem.

A profissão de ladrão não é honrada, embora não seja totalmente desonrada. Muitos heróis populares foram muito mais que pequenos ladrões – Robin Goodfellow; Reynard, o Raposa e Ali Babá são apenas alguns exemplos. Na melhor das hipóteses, o ladrão é um herói romântico inspirado por um propósito nobre, mas deixando um pouco a desejar em força de caráter. Uma pessoa assim pode lutar pelo bem, mas continuamente falha em resistir a tentações.

O pré-requisito do ladrão é a Destreza; um personagem deve ter pelo menos 9 pontos nessa Habilidade para poder pertencer à classe. Embora números altos em outras habilidades (principalmente Inteligência) sejam desejáveis, eles não chegam a ser necessários. Um ladrão pode ter qualquer *tendência*, exceto *justo*. Muitos têm uma inclinação neutra.

Um ladrão com 16 ou mais em Destreza ganha um bônus de 10% sobre a experiência que adquirir.

Os ladrões sofrem limitações em sua escolha de armas, já que a maior parte do seu tempo é dedicada a aperfeiçoar técnicas de furto. As armas permitidas são clava, adaga, besta de mão, espada longa, dardo, faca, laço, arco curto, funda, espada larga, espada curta e cajado. Ele pode vestir corselete de couro, corselete de couro batido, corselete de couro acolchoado ou uma cota de malha élfica. Se o ladrão vestir uma armadura que não seja o corselete de couro simples, seus talentos especiais sofrerão penalidades (veja a Tabela 29).

Para determinar o valor inicial de cada talento, comece com os valores básicos mostrados na Tabela 26. Some (ou subtraia) quaisquer modificadores devidos à raça, Destreza ou armadura (informações

nas Tabelas 27, 28 e 29, respectivamente).

Os valores obtidos no parágrafo anterior não refletem o esforço feito por um ladrão para aperfeiçoar seus talentos. Para simular este "treinamento" extra, todos os ladrões de 1° nível recebem 60 pontos percentuais como um bônus a ser somado aos números básicos dos talentos. Não mais que 30 pontos podem ser adicionados a um único talento. Exceto por essa restrição, os pontos podem ser distribuídos do modo que o jogador desejar.

Cada vez que o ladrão subir de nível, o jogador ganhará outros 30 pontos para distribuir, sendo que no máximo 15 poderão ser somados a um único item, e nenhum dos talentos pode chegar a mais de 95%, incluindo todos os ajustes feitos por Destreza, raça e armadura. O Mestre poderá exigir que os pontos obtidos em decorrência do avanço em nível sejam gastos exclusivamente em talentos utilizados no decorrer da aventura.

Personagens semi-humanos, ou personagens com valores de Destreza muito altos, ou baixos, devem somar ou subtrair certos modificadores dos valores básicos listados acima. Às vezes, é possível que um personagem, depois de aplicar os modificadores, obtenha um valor negativo em algum dos talentos. Nesse caso, o jogador deve utilizar os 60 pontos de bônus para elevar esse número a, pelo menos 1%, ou não poderá utilizar o talento (algumas raças não são muito boas em certas coisas!).

Um ladrão utiliza a coluna "Sem Armadura" se estiver usando *braceletes de defesa* ou trajes que não sejam muito pesados.

Explicação dos talentos

Furtar Bolsos: O ladrão usa essa técnica quando tenta retirar pequenos itens de bolsos, algibeiras, sacolas ou mochilas alheias, quando manipula pequenos objetos (como chaves) e quando faz truques simples com as mãos.

Uma falha no uso desse talento indica que o personagem não obteve o item, mas não significa que a tentativa foi notada pela vítima. Para determinar se isso ocorreu, subtraia o triplo do nível da vítima de 100. Se o resultado do lance de dados do ladrão tiver sido maior ou igual a esse número, então a tentativa de roubo foi notada. Uma vítima de nível 0, por exemplo, só percebe que quase foi roubada se o resultado dos dados for "00" (100), enquanto que um personagem de 13° nível notará o fato se o ladrão tiver obtido 61 ou mais. Em alguns casos, a tentativa pode, ao mesmo tempo, ser bem-sucedida e descoberta.

O Mestre pode definir que, se o ladrão tiver um nível maior que o da vítima, a chance da tentativa de roubo ser detectada é menor. Em termos de jogo, isso acontece com a criação de um novo modificador, subtraindo-se o nível da vítima do nível do ladrão. O resultado é, então, somado à probabilidade percentual do personagem ser percebido. Por exemplo, Ragnar, um ladrão do 15º nível, tenta furtar o bolso de Horace, um guerreiro do 9º nível. Normalmente, Ragnar seria detectado se o seu teste de furtar bolsos resultasse em 73 ou mais (100-[3x9]=73). Com o sistema opcional, e já que Ragnar tem seis níveis de experiência a mais que Horace, esse número seria acrescido em 6 e chegaria a 79 (73+6=79). Esta opção aplica-se apenas se o nível do ladrão for maior que o da vítima.

Um ladrão pode tentar furtar o bolso de alguém quantas vezes quiser. Nenhuma falha ou sucesso impede tentativas adicionais, mas ser descoberto, sim!

Abrir Fechaduras: Um ladrão pode tentar abrir cadeados, fechaduras de combinação (se elas existirem) e resolver fechaduras-enigma (painéis deslizantes, buracos de fechadura ocultos, etc.). Abrir um cadeado requer ferramentas. Usar as ferramentas típicas do ladrão garante as chances normais de sucesso. Usar ferramentas improvisadas (arames, garfos, gravetos, etc.) provoca uma penalidade. O Mestre determina a penalidade baseado na situação: de -5 para uma ferramenta improvisada, mas adequada, até -60 por itens desajeitados e inadequados (como um graveto). O tempo necessário para um arrombamento é de 1d10 rodadas. O ladrão pode tentar abrir uma fechadura em particular apenas uma vez por nível. Se a tentativa falhar, a fechadura simplesmente é muito difícil para o personagem, ao menos até que ele aprenda um pouco mais sobre a sua "arte" (ou seja, ganhe um nível).

Achar/Desarmar Armadilhas: O ladrão é treinado para encontrar pequenas armadilhas e alarmes. Isso inclui agulhas envenenadas, lâminas ocultas, gases venenosos e sinos de alarme. O talento não serve para encontrar tetos que desabam, paredes que deslizam para esmagar a vítima ou outras grandes armadilhas mecânicas similares.

Para detectar uma armadilha, o ladrão deve tocar e inspecionar o objeto suspeito. Normalmente, o Mestre lança os dados para verificar se o personagem conseguiu encontrar alguma coisa. Se o Mestre diz: "Você não encontrou armadilhas", cabe ao jogador decidir o que isso significa: se de fato não há armadilhas, ou se a jogada de dados falhou. Se o personagem encontrar uma armadilha, ele saberá o seu princípio genérico, mas não a sua natureza exata. Um ladrão pode procurar por armadilhas em um determinado item uma vez por nível de experiência. Procurar armadilhas leva 1d10 rodadas.

Uma vez encontrada uma armadilha, o ladrão pode tentar removê-la ou desarmá-la, Isso também leva 1d10 rodadas. Se o teste obtiver sucesso, a armadilha será desarmada. Caso contrário, sua complexidade estará além da capacidade atual do personagem. Ele poderá tentar desarmá-la novamente quando ganhar um nível. Se o resultado dos dados ficar entre 96 e 100, o ladrão aciona acidentalmente a armadilha e sofre as conseqüências. Algumas vezes (em geral quando as suas chances de sucesso são baixas), um personagem deliberadamente acionará uma armadilha em vez de tentar desarmá-la, preferindo estar pronto para receber os efeitos do dispositivo, em vez de ser atingido de surpresa, durante uma tentativa de desarmamento malsucedida.

Este talento é menos útil quando se lida com armadilhas mágicas ou invisíveis. Os ladrões podem tentar remover esses tipos de armadilha, mas suas chances de sucesso são apenas metade da porcentagem normal.

Mover-se em Silêncio: Um ladrão pode tentar mover-se em silêncio a qualquer hora, bastando para isso anunciar que deseja fazê-lo. Enquanto utilizar esse talento, o personagem terá sua movimentação reduzida a 1/3 da normal. O Mestre joga os dados de porcentagem para determinar se o ladrão conseguiu se mover sem ser ouvido. Este, por sua vez, sempre *acha* que está sendo silencioso. Sucesso no teste aumenta as chances do personagem para surpreender uma vítima, evitar ser descoberto ou posicionar-se para atacar um inimigo pelas costas. Obviamente, tentar mover-se em silêncio bem na frente dos inimigos é pura perda de tempo.

Esconder-se nas Sombras: Um ladrão pode tentar desaparecer nas sombras ou em qualquer outro tipo de cobertura – bosques, cortinas, etc. – podendo fazer isso apenas quando não existir alguém olhando em sua direção; o personagem continua escondido enquanto permanecer virtualmente imóvel (ele pode fazer movimentos pequenos e lentos, como sacar uma arma, abrir o recipiente de uma poção, etc.). O ladrão não pode, em hipótese alguma, esconder-se quando houver um guarda observando suas ações, não importando o resultado dos dados – afinal, sua posição é óbvia para o sentinela. É possível, no entanto, tentar se esconder de uma criatura que esteja em combate com outra, já que a atenção do adversário estará voltada para a luta, e não para o personagem. O Mestre joga os dados secretamente e verifica o resultado, mas o ladrão sempre pensa que está oculto.

Esconder-se nas sombras num ambiente de escuridão total é impossível, já que esse talento depende tanto de enganar os olhos dos adversários como de procurar um bom esconderijo (uma camuflagem, por exemplo). Por outro lado, personagens ocultos não são vistos por seres com infravisão. Magias, itens mágicos e poderes especiais que revelem coisas invisíveis também revelarão o personagem.

Ouvir Ruídos: Um bom ladrão se mantém atento a todos os detalhes, incluindo sons e ruídos que outros não notariam. A capacidade dos membros desta classe em ouvir pequenos ruídos (por trás de portas pesadas, através de corredores longos, etc.) funciona bem melhor que a de uma pessoa comum. Isso não é automático: o ladrão deve parar e concentrar-se nos sons que está ouvindo por uma rodada. A área imediatamente à sua volta deve estar silenciosa, e o personagem

Tabela 29:

Ajustes aos Talentos de Ladrão Devido à Armadura

Talento	Sem Armadura	Cota Élfica*	Couro Batido/ Acolchoado
Furtar bolsos	+5%	-20%	-30%
Abrir fechaduras	-	-5%	-10%
Achar./Desarm. Armadilhas	-	-5%	-10%
Mover-se em silêncio	+10%	-10%	-20%
Esconder-se nas sombras	+5%	-10%	-20%
Ouvir ruídos	-	-5%	-10%
Escalar muros	+10%	-20%	-30%
Decifrar linguagens	-	-	-

* Bardos (apenas), em cota malha não-élfica sofrem uma penalidade adicional de -5%.

deve tirar o elmo ou chapéu para fazer uso do talento. Sons filtrados por portas ou outras barreiras não são muito claros.

Escalar Muros: Embora qualquer um possa escalar encostas rochosas e aclives acentuados, o ladrão é mais ágil que os demais nesta atividade. Ele não só possui uma porcentagem melhor para escalada, mas também pode subir a maioria das superfícies sem ferramentas, cordas ou outros dispositivos. Apenas um ladrão pode escalar superfícies lisas sem a ajuda de equipamento. Obviamente, suas ações são bastante limitadas enquanto ele está escalando – é impossível lutar ou se defender com eficiência.

Decifrar Linguagens: Por necessidade, os ladrões tendem a desenvolver vários tipos de conhecimento. Um deles é o talento de ler várias linguagens, principalmente as utilizadas em mapas de tesouro, mensagens secretas, etc. No 4° nível, o ladrão já teve contato com um número suficiente de linguagens para ser capaz de decifrar a maioria das inscrições não-mágicas. Essa técnica melhora com a experiência que o ladrão adquirir. O Mestre, entretanto, pode decidir que algumas linguagens (aquelas que o ladrão nunca encontrou) são indecifráveis para o personagem.

O teste para decifrar uma linguagem deve ser feito a cada vez que o ladrão tentar ler um documento (e não apenas uma vez por linguagem). Sucesso no teste indica que o ladrão conseguiu decifrar o significado do que estava escrito. O nível de compreensão é aproximadamente igual à chance percentual de sucesso na leitura: uma chance de 20% indica que, caso consiga ler o documento, o ladrão compreenderá cerca de 20% do significado. Um documento diferente na mesma linguagem irá requerer outro teste (já que ele provavelmente contém palavras diferentes). Não há, portanto, necessidade de se anotar as linguagens que um ladrão já conseguiu decifrar, pois cada documento é tratado individualmente.

Apenas um teste pode ser feito para um documento em particular por nível de experiência. Se o ladrão falhar, ele só poderá tentar ler o documento quando atingir o próximo nível.

Se o personagem tiver gasto pontos de perícia numa língua, o teste de decifrar linguagens torna-se desnecessário para a leitura de documentos escritos naquela língua específica.

Os ladrões têm alguns talentos que não estão listados na Tabela 26:

Ataque pelas Costas: Ladrões não são bons lutadores em confronto direto, mas são mestres no ataque traiçoeiro pelas costas. Quando estiver atacando alguém de surpresa, e pelas costas, o personagem recebe um bônus que aumenta a sua chance de acerto (um modificador de +4, e a anulação dos benefícios de escudo e de Destreza do alvo) e que também amplia o dano causado.

Para usar esse talento, o ladrão deve estar atrás da vítima, que, por sua vez, não pode ter percebido a presença do personagem. Se o inimigo conseguir ver o ladrão, ouvir sua aproximação ou for alertado por alguém, então o ataque pelas costas é tratado como um ataque normal (embora os bônus de ataque por trás se apliquem).

Oponentes em combate frequentemente perceberão a aproximação do ladino – a primeira regra do combate é nunca dar as costas para um inimigo! Entretanto, alguém que não esteja esperando ser atacado (um amigo ou aliado, talvez) pode ser pego de surpresa, mesmo se souber que o ladrão está atrás dele.

O multiplicador fornecido na Tabela 30 é aplicado sobre o dano antes que bônus de Força ou de arma sejam aplicados. O dano comum da arma é multiplicado pelo valor dado na tabela, e só então os bônus por armas mágicas e força são somados.

O ataque pelas costas tem limitações. Em primeiro lugar, o multiplicador de dano só se aplica ao primeiro golpe desferido pelo ladrão, mesmo que ele tenha múltiplos ataques. Uma vez que um golpe tenha sido aplicado, o efeito surpresa inicial é perdido. Além disso, esse tipo de ataque não pode ser usado contra qualquer tipo de criatura. A vítima deve ser genericamente humanóide, já que parte da técnica é saber onde atingir o adversário. Um ladrão poderia atacar traiçoeiramente um ogro, mas não poderia fazer o mesmo com um beholder. A vítima deve ter também costas definidas (o que deixa de fora a maioria das gosmas e similares); o ladrão deve estar apto a atingir uma área significativa do alvo. Para atacar um gigante pelas costas, o personagem teria que estar em algum tipo de elevação. Atingir o alvo nos tornozelos não seria muito eficiente!

O ogro marcha pelos corredores observando a penumbra à frente, Mas ele não consegue perceber a forma indefinida de Ragnar, o ladrão, que está oculto em uma alcova. Deslizando peio corredor, Ragnar posiciona-se atrás do monstro. Quando o ladrão prepara-se para desferir um golpe mortal, seus pés acidentalmente deslizam pelo chão de pedra, provocando um leve ruído. As orelhas peludas do ogro erguem-se. A fera se vira, arruinando, de uma só vez, as chances de um ataque pelas costas e o dia de Ragnar. Se o ladrão tivesse obtido sucesso no teste de mover-se em silêncio, ele teria atacado o ogro com um bônus de +4 em sua chance de acertar, e teria infligido cinco vezes o dano normal (já que Ragnar é um ladrão do 15º nível).

Gíria dos Ladrões: A gíria dos ladrões é uma forma especial de comunicação conhecida por todos eles e por seus associados; ela consiste de termos e significados implícitos que podem ser trabalhados em qualquer língua. Esse vocabulário é muito limitado: só serve para discutir coisas que interessam a ladrões, como itens roubados, marcas de identificação, senhas secretas, mapas do tesouro, etc. Essa gíria não é uma verdadeira linguagem. Dois ladrões não podem se comunicar através dela se não tiverem também um idioma em comum. A gíria é útil, porém, para se identificar um companheiro de profissão, apenas introduzindo-se umas poucas palavras-chave em uma conversa aparentemente normal.

O conceito da gíria dos ladrões é histórico (a gíria provavelmente é usada ainda hoje, de uma forma ou de outra), embora no jogo AD&D ela tenha uma base não histórica e genérica. Algumas horas de pesquisa em uma grande biblioteca deve revelar exemplos históricos e detalhes da antiga gíria dos ladrões para aqueles que desejarem aprofundar-se no assunto.

Usar Pergaminhos: A partir do 10° nível, o ladrão ganha uma capacidade limitada de usar pergaminhos, arcanos ou sacerdotais. A compreensão dessas escrituras mágicas, entretanto, está longe de ser completa. O personagem tem uma chance de 25% de ler incorretamente o pergaminho e, com isso, reverter acidentalmente o efeito da

Tabela 30:

Multiplicador de Dano Por Ataque Pelas Costas

Nível do Ladrão	Multiplicador de Dano
1-4	x2
5-8	x3
9-12	x4
13 ou +	x5

magia. Este tipo de acidente geralmente causa problemas ao ladrão e aos seus aliados. Uma leitura incorreta poderia desde reverter o efeito de uma magia até fazer uma enorme besteira com uma *Bola de Fogo*, fazendo com que a explosão ocorresse sobre o personagem e não sobre o alvo designado. O efeito exato é decidido pelo Mestre (esse é o tipo de coisa que os Mestres apreciam, então espere pelo inesperado).

Ladrões não erguem castelos ou fortalezas no sentido comum da palavra. Eles preferem pequenas moradias fortificadas, especialmente se o verdadeiro propósito da construção puder ser disfarçado. Um ladrão poderia, por exemplo, construir um esconderijo em uma grande cidade sob a fachada de uma taverna ou depósito. Naturalmente, a verdadeira natureza do local seria um segredo muito bem guardado! Os ladrões quase sempre fazem seus esconderijos/fortalezas em cidades ou nas proximidades de centros urbanos, já que estes são os lugares mais adequados para os negócios.

Isso, claro, assumindo-se que o ladrão esteja interessado em comandar um bando de comparsas a partir do esconderijo. Nem todos os ladrões têm esse tipo de ambição. Se um personagem dedicou toda a vida a desenvolver os talentos que focalizam a exploração, a furtividade e os intrincados mecanismos de fechaduras e armadilhas, ele poderia construir um tipo inteiramente diferente de fortificação – uma casa repleta dos estranhos e intrigantes objetos colecionados durante uma vida de aventuras. Como qualquer residência de ladrão, esta casa pareceria em perfeita harmonia com as redondezas; afinal, um bom ladrão nunca anuncia seu paradeiro.

Essa fortificação poderia ser um formidável labirinto de salas, passagens secretas, painéis deslizantes e outros dispositivos misteriosos, provindos de todo o mundo.

Quando um ladrão atinge o 10° nível, sua reputação é tão grande que ele começa a atrair seguidores – uma gangue de bandidos e marginais, ou um grupo de batedores que deseja aprender com um mestre de tamanha reputação. O personagem atrai 4d6 desses seguidores. Eles são geralmente leais, mas um ladrão de bom senso deve sempre suspeitar de seus colegas de profissão. A Tabela 31 pode ser usada para determinar o tipo e o nível dos seguidores, mas o Mestre pode determinar seguidores mais adequados à campanha.

Os ladrões são, em geral, muito possessivos em relação a seus territórios. Se mais de um ladrão começar uma gangue na mesma área, o resultado é quase sempre uma guerra, que continua até que um dos lados seja totalmente eliminado, ou forçado a levar suas operações para outro lugar.

Tabela 31:

Seguidores de Ladrão

Resultado do d100	Seguidores	Nível
1-3	Anão guerreiro/ladrão	1-4
4-8	Anão ladrão	1-6
9-13	Elfo ladrão	1-6
14-15	Elfo ladrão/guerreiro/mago	1-3
16-18	Elfo ladrão/mago	1-4
19-24	Gnomo ladrão	1-6
25-27	Gnomo ladrão/guerreiro	1-4
28-30	Gnomo ladrão/ilusionista	1-4
31-35	Meio-elfo ladrão	1-6
36-38	Meio-elfo ladrão/guerreiro	1-4
39-41	Meio-elfo ladrão/guerreiro/mago	1-3
42-46	Halfling ladrão	1-8
47-50	Halfling ladrão/guerreiro	1-6
51-98	Humano ladrão	1-8
99	Humano de classe dupla ladrão/?	1-8/1-4
0	Outros (escolha do Mestre)	-

Bardos

Habilidades Exigidas:	Destreza 12
	Inteligência 13
	Carisma 15
Pré-Requisitos:	Destreza, Carisma
Raças Permitidas:	Humanos, Meio-elfos

O bardo é uma classe opcional de personagem que pode ser usada se o Mestre permitir. Ele é um personagem que vive graças ao magnetismo pessoal, talento e esperteza. Um bom bardo deve ser doce com a língua, leve de coração e rápido com os pés (quando tudo mais falhar).

Em termos históricos, o título "bardo" aplica-se apenas a certos grupos de poetas celtas, que cantavam histórias de suas tribos em longos poemas. Esses bardos, encontrados principalmente na Irlanda, Escócia e País de Gales, tinham papéis muito importantes em sua sociedade. Eles eram os depositários da história tribal, repórteres, mensageiros e até embaixadores frente às outras tribos. No jogo AD&D , entretanto, o bardo é um personagem mais generalizado. Exemplos históricos e lendários incluem Alan-a-Dale, Will Escarlate, Amergin e mesmo Homero. Cada cultura tem o seu contador de histórias ou poeta, seja ele chamado de bardo, skald, fili, jongleur ou alguma outra coisa.

Para tornar-se um bardo, um personagem deve ter uma Destreza de 12 ou mais, uma Inteligência de 13 ou mais e um Carisma de 15 ou mais. Os pré-requisitos são Carisma e Destreza. Um bardo pode ser leal, neutro ou caótico, bom ou maligno, mas deve ser sempre parcialmente neutro. Apenas mantendo algum desapego ele pode cumprir a contento o seu papel.

Um bardo, por natureza, costuma aprender muitas técnicas diferentes, mas não as domina em profundidade, conhecendo tudo, mas não sendo especialista em nada. Embora lute como um ladino, pode usar qualquer arma. O bardo também pode usar cota de malha ou armaduras inferiores, mas não pode usar um escudo.

Todos os bardos são hábeis cantores, músicos e vocalistas, podendo tocar um instrumento musical à escolha do jogador (de preferência um que seja portátil). O personagem pode aprender a tocar outros instrumentos; se as regras opcionais de perícia forem usadas, o bardo poderá aprender dois instrumentos por ponto de perícia empregado.

Durante suas viagens, um bardo também aprende algumas magias arcanas. Igual a um arcano, sua Inteligência determinará o número permitido e a chance que ele tem de aprender magias. O personagem anota as fórmulas em um *grimoire* e, para utilizá-las, deve obedecer a todas as restrições impostas aos arcanos, como a regra de memorização e a impossibilidade de usar armadura durante a conjuração. Por isso, um bardo usará suas magias mais para entreter e impressionar do que para lutar. A Tabela 32 lista o número de magias que ele pode lançar por nível.

Já que os bardos são apenas amadores curiosos, e não arcanos plenos, suas magias são encontradas geralmente por acaso, e não

através de uma pesquisa dedicada. Em momento algum o bardo poderá especializar-se numa escola de magia. Bardos iniciantes não têm uma grande seleção de magias à disposição. Um bardo do 2° nível começa entre uma e quatro magias, selecionadas aleatoriamente, ou pelo Mestre (um teste de inteligência deve ser feito para verificar se o personagem consegue aprender as magias, da mesma forma que os arcanos). Não é garantido que o bardo conheça *Ler Magias*, já que esta magia não é necessária para que o personagem leia as inscrições em um *grimoire*. O bardo pode adquirir novas magias para acrescentar ao seu livro, mas para tanto deve encontrá-las, pois personagens dessa classe não recebem magias adicionais quando sobem de nível. Todas as magias, além das que o personagem ganha inicialmente, devem ser encontradas durante as aventuras. O seu nível de formulação equivale ao próprio nível de classe.

Combate e magia, entretanto, não são os principais talentos do bardo. Sua especialidade é lidar e comunicar-se com os outros. Para esse fim, o bardo tem um certo número de poderes especiais. A chance percentual básica para cada poder é definida na Tabela 33. Essa porcentagem básica deve ser ajustada pelos modificadores de raça e Destreza apresentados na descrição da classe dos ladrões. Depois que todos os ajustes forem feitos, o jogador deve distribuir (do modo que desejar) 20 pontos percentuais entre seus talentos especiais. Cada vez que ganhar um nível, ele recebe 15 novos pontos adicionais.

Os talentos do bardo estão sujeitos aos modificadores de situação e armadura, como os do ladrão.

Escalar Muros permite ao bardo escalar superfícies íngremes sem o auxílio de ferramentas, exatamente como o talento de ladrão.

Tabela 32:

Progressão de Magias de Bardo

Nível do Bardo	Círculo de Magia 1	2	3	4	5	6
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	
6	3	2	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-
9	3	3	2	-	-	-
10	3	3	2	1	-	-
11	3	3	3	1	-	-
12	3	3	3	2	-	-
13	3	3	3	2	1	-
14	3	3	3	3	1	-
15	3	3	3	3	2	-
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3

Tabela 33:

Talentos de Bardo

Escalar Muros	Ouvir Ruídos	Furtar Bolsos	Decifrar Linguagens
50%	20%	10%	5%

Ouvir Ruídos aumenta as chances do bardo escutar e decifrar sons. Ele pode ouvir partes de uma conversa que está ocorrendo do outro lado de uma porta, ou notar os ruídos de alguém que esteja seguindo o seu grupo. Para usar o talento, o bardo deve concentrar-se por uma rodada (um minuto). Durante esse tempo, todos os outros membros do grupo devem ficar em silêncio. O Mestre faz o teste adequado em segredo e informa o jogador do resultado.

Furtar Bolsos permite ao bardo não apenas roubar pequenas bolsas, carteiras, chaves e similares, mas também realizar pequenos feitos de prestidigitação (úteis para entreter uma platéia). Detalhes completos sobre essa técnica (e sobre as chances de uma tentativa de roubo ser descoberta) são dados na descrição do Ladrão.

Decifrar Linguagens é um talento importante, já que as palavras são a comida e a bebida dos bardos. Eles têm alguma capacidade de ler documentos escritos em linguagens que não conhecem, através de palavras e frases aprendidas durante suas viagens. A coluna "Decifrar Linguagens" na Tabela 33 fornece a chance percentual básica de decifrar uma língua desconhecida. O Mestre pode determinar que a linguagem é muito rara ou pouco familiar, especialmente se o bardo nunca a tiver visto antes, o que efetivamente arruína as chances de decifrá-la. No outro extremo, o bardo não precisa fazer o teste para ler uma língua na qual tenha empregado pontos de perícia. O sucesso é automático nesses casos.

O bardo pode também influenciar as reações de grupos de PdMs. Quando atua diante de um grupo que não esteja em ataque (e que não pretenda atacar nos próximos segundos), o bardo pode tentar influenciar o humor dos ouvintes, tanto para melhor como para pior. O personagem pode usar o método que achar mais adequado para a situação – um discurso inflamado, uma coleção de piadas, uma história triste, uma bela melodia tocada no violino, uma apavorante música de flauta ou uma canção heróica da velha terra natal. Todos aqueles no grupo ouvinte devem fazer um teste de resistência contra paralisação (se a multidão for muito grande, faça os testes com grupos de pessoas usando a média dos dados de vida). O teste é modificado em -1 para cada três níveis de experiência do bardo (arredonde as frações para baixo). Se o teste falhar, a reação do grupo pode ser modificada em uma categoria (veja a seção "Reações" no LdM), tanto em direção a "violenta" quanto a "amigável", de acordo com o desejo do jogador. Aqueles que passarem no teste têm a sua reação modificada em um nível, mas na direção oposta àquela desejada pelo jogador.

Cwell, o Belo, foi capturado por um grupo de bandidos e levado para um acampamento. Embora os facínoras não planejem matá-lo imediatamente, qualquer um poderia perceber que as perspectivas de sobrevivência não são as mais animadoras. Em desespero, Cwell começa a contar uma história cômica sobre o Duque Dunderhead e os cavaleiros trapalhões. Esse conto tem sido um sucesso com os camponeses, e o bardo nota que pode funcionar aqui também. A maioria dos bandidos tem um dado de vida, mas os poucos líderes com níveis mais altos elevam a média para 3. Cwell é um bardo do 2° nível, apenas, e portanto o teste não recebe nenhum modificador. Um teste de resistência é feito e o grupo falha (Cwell conseguiu!!!). Os rufiões acham a história interessante. O jogador muda a reação deles, de hostil para neutra. Os bandidos decidem não matar Cwell, e sim mantê-lo prisioneiro, para que ele os entretenha. Se os bandidos tivessem passado no teste de resistência, eles teriam se sentido ofendidos pela história (talvez alguns deles fossem antigos servos do Duque Dunderhead!), e a reação teria passado de hostil para violenta. Cwell, o Belo, provavelmente teria sido forçado a mudar seu nome para Cwell, o Morto!

Capítulo 3

Esse talento não pode afetar pessoas que estejam no meio de um combate; é eficiente apenas quando a audiência tem tempo de escutar. Se Cwell tivesse tentado contar a sua história quando os bandidos estavam atacando o seu grupo, eles teriam rapidamente decidido que Cwell era um tolo e dariam prosseguimento aos seus negócios. Além disso, a forma de entretenimento usada deve ser adequada para a audiência. Cwell poderia ser capaz de acalmar (ou enfurecer) um urso com a sua música, mas não conseguiria muita coisa tentando contar piadas para um bando de orcs, a menos que ele falasse a língua dessa raça,

As músicas, poesias e histórias do bardo também podem ser inspiradoras, animando amigos e aliados. Se a natureza exata da ameaça for conhecida, o bardo pode inspirar heroicamente seus companheiros (imortalizando-os em letra e música), o que lhes concede um bônus de +1 nas jogadas de ataque, ou um bônus de +1 nos *testes de resistência*, ou um bônus de +2 na moral (particularmente útil em grandes batalhas) para aqueles que estiverem envolvidos em combate corpo a corpo. O bardo deve passar pelo menos três rodadas completas cantando ou recitando antes que a batalha comece. Isto afeta aqueles dentro de um raio de 3 metros por nível de experiência do personagem.

Este efeito dura uma rodada por nível do bardo. Uma vez que tenha se dissipado, o efeito não pode ser renovado enquanto os receptores ainda estiverem em batalha. Entretanto, tropas que se retiram do combate podem ser novamente inflamadas pelas palavras do bardo. Uma tropa de soldados, inspirada por Cwell, entrou em uma batalha. Após lutar um combate muito difícil, eles se retiram e o inimigo não os persegue. Cwell, vendo-os desanimados e cabisbaixos, mais uma vez lhes estimula a vontade de lutar. Revigorados, a tropa volta para a batalha com espírito renovado.

Bardos também podem anular os efeitos de canções e poesias usados como ataques mágicos. Personagens a até 10 metros do bardo são imunes a ataques desse tipo, desde que ele cante uma canção para anular a magia (ou recite um poema, etc.), Enquanto estiver fazendo isso, o bardo não pode realizar nenhuma outra ação, exceto andar lentamente. Para obter sucesso, o bardo deve passar em um *teste de resistência* contra magias. Se o teste for bem-sucedido, o ataque foi bloqueado.

Caso contrário, o ataque terá os seus efeitos normais (todos os afetados fazem testes de resistência, dano normal é provocado, etc.). O bardo pode usar essa capacidade uma vez por encontro ou batalha. O poder não afeta componentes verbais de magias ou palavras de comando; mas é eficiente contra magias que envolvem explicações, ordens ou sugestões.

Finalmente, bardos aprendem um pouco de cada coisa graças a seus estudos e viagens. Por isso, todos os bardos podem ler e escrever em sua língua nativa (se houver linguagem escrita) e todos eles conhecem a história local (sem custo, se o sistema de perícias for usado). Além disso, bardos têm uma chance de 5% por nível de experiência para identificar o propósito geral e a função de qualquer item mágico. O bardo não precisa manusear o item, mas deve observá-lo detalhadamente. A função exata do item não é revelada, apenas a sua natureza geral.

Uma vez que Cwell está no 2° nível, ele tem uma chance de 10% de saber alguma coisa sobre uma espada mágica +1. Se for bem-sucedido no teste, o personagem descobrirá se a espada é amaldiçoada, ou se tem uma tendência ("Essa espada foi usada pelo guerreiro maligno Lurdas; eu não a tocaria se fosse você!"). Este poder não permite que o bardo identifique as propriedades exatas da espada, apenas sua história e algumas referências genéricas. O personagem não tem nenhuma idéia sobre as penalidades ou bônus que o item poderá causar, ou sobre qualquer poder especial que ele venha a ter, a menos que essa informação possa ser deduzida das histórias que o bardo conhece.

Tendo um pouco de guerreiro, o bardo pode construir uma fortaleza e atrair seguidores quando atingir o 9° nível. Ele atrai 10d6 soldados de nível 0 para servi-lo. Os seguidores chegam aos poucos, durante um certo período, e não são substituídos se morrerem em batalha. Obviamente, o bardo pode construir uma fortaleza quando quiser, mas só atrairá seguidores quando atingir o 9° nível.

Quando chega ao 10° nível, o bardo pode tentar usar dispositivos mágicos de natureza escrita – pergaminhos, livros, etc. Entretanto, o seu conhecimento sobre magia é imperfeito (embora seja melhor que o do ladrão), havendo uma chance de 15% de que ele faça uma leitura incorreta de um dispositivo qualquer. Quando isso ocorre, os poderes mágicos trabalham de forma oposta à pretendida, geralmente prejudicando o bardo e seus aliados. O Mestre irá determinar os resultados e dizer o que ocorreu ao personagem, baseado nas circunstâncias e no item mágico em questão. O resultado pode ser desagradável, mortal ou embaraçante (decidir essas coisas faz parte da diversão do Mestre!).

Personagens Multiclasse e de Classe Dupla

Personagens multiclasse evoluem em duas ou mais classes simultaneamente. Sua experiência é dividida igualmente entre cada classe. As classes possíveis variam de acordo com a raça. O personagem pode utilizar talentos de ambas as classes a qualquer hora, com algumas restrições. Somente semi-humanos podem ser multiclasse.

Um personagem de classe dupla começa com uma classe, avança até determinado estágio e então pára e recomeça em outra classe. O personagem mantém os benefícios e talentos da primeira classe, mas deixa de ganhar experiência ao usá-los. Há algumas limitações nas combinações dos talentos de duas classes, mas desde que as exigências mínimas de Habilidade e tendência sejam respeitadas, não há restrição ao número de combinações de classes. Somente humanos podem ser de classe dupla.

Combinações multiclasse

Todas as raças semi-humanas padrão encontram-se na lista abaixo, juntamente com as combinações multiclasse permitidas. Note que as classes são citadas diretamente, sem os grupos:

Anão
Guerreiro/Ladrão
Guerreiro/Clérigo

Elfo
Guerreiro/Mago
Guerreiro/Ladrão
Mago/Ladrão

Gnomo
Guerreiro/Clérigo
Guerreiro/Ilusionista
Guerreiro/Ladrão
Clérigo/Ilusionista
Clérigo/Ladrão
Ilusionista/Ladrão

Halfling
Guerreiro/Ladrão

Meio-elfo
Guerreiro/Clérigo*
Guerreiro/Ladrão
Guerreiro/Mago
Clérigo*/Ranger
Clérigo*/mago
Ladrão/Mago
Guerreiro/Mago/Clérigo*
Guerreiro/Mago/Ladrão

*ou Druida

Arcanos especialistas não podem ser multiclasse (gnomos ilusionistas são a única exceção a esta regra). A devoção necessária a um único campo de estudo impede que os especialistas se devotem a outras classes. Sacerdotes de determinados cultos podem ou não ser multiclasse; isso deve ser determinado pelo Mestre.

Multiclasse: Benefícios e Restrições

Um personagem multiclasse sempre utiliza as tabelas mais vantajosas em combate e testes de resistência.

Os pontos de vida são a média entre os dados de vida. Quando o personagem é criado, o jogador determina os pontos de vida em separado para cada classe, e depois tira a média (arredondando para baixo). Se uma das classes é a dos guerreiros, e a Constituição do personagem é 17 ou 18, ele ganha os bônus de Constituição de +3 ou +4 (em vez dos +2 para as outras classes).

Mais tarde, os avanços de nível começam a acontecer em momentos diferentes de acordo com as classes. Quando isto acontecer, jogue os dados de vida apropriados e divida o resultado pelo número de classes, arredondando para baixo (um dado de vida sempre concede no mínimo 1 ponto). O bônus de Constituição é dividido entre as classes; assim, um guerreiro/mago ganha metade do bônus quando sobe de nível como guerreiro, e a outra metade quando sobe como mago. Um guerreiro/mago/ladrão receberia 1/3 por vez.

Se o sistema de perícias é usado, o personagem começa o jogo com o maior número de pontos de perícia permitido pela melhor classe, e também ganha perícias novas à melhor taxa. Para determinar o dinheiro inicial, jogue pela classe mais generosa.

O personagem de Rupert, Morrison, o Mil-Faces, é um meio-elfo guerreiro/mago/ladrão. No primeiro nível, Rupert jogou três da-

dos para seus pontos de vida: 1d10 (guerreiro), 1d6 (ladrão) e 1d4 (mago). Os resultados foram 6, 5 e 2. A soma (13) é dividida por três e arredondada para baixo, dando 4. Morrison começa o jogo com 4 pontos de vida. Algum tempo depois o meio-elfo atinge o 1° nível como ladrão, antes de atingi-lo como mago ou guerreiro. Rupert joga 1 dopara os pontos de vida adicionais e o resultado é 4. Dividido por 3 dá 1 (não se esqueça de arredondar para baixo) e Morrison ganha mais 1 ponto de vida. Ele também irá jogar 1d10 e 1d4 (ambos divididos por 3) quando atingir 2° nível como guerreiro e como mago, respectivamente.

Personagens multiclasse podem combinar os talentos de suas diferentes classes com as seguintes restrições:

Homem de Armas: Um homem de armas multiclasse pode utilizar todas as suas habilidades sem nenhuma restrição. As habilidades do homem de armas formam a base para todas as outras classes do personagem.

Clérigo: Não importa qual é a outra classe, o clérigo tem de seguir as restrições quanto ao uso de armas impostas por seu mito (embora um guerreiro/clérigo utilize a tabela de combate dos guerreiros). Ele permanece com todos os seus poderes de sacerdote.

Arcanos: Um arcano multiclasse pode combinar livremente seus poderes com os de qualquer outra classe, mas o uso de armaduras ainda é restrito. Elfos usando cota de malha élfica podem conjurar magias. A cota de malha élfica, porém, é extremamente rara e nunca pode ser comprada. Ela precisa ser encontrada, recebida como presente ou conquistada.

Ladrão: Um personagem vestindo armaduras proibidas para ladrões não pode usar nenhum dos talentos específicos dessa classe, além de abrir fechaduras ou ouvir ruídos. Ele precisa, de qualquer forma, retirar as manoplas para abrir fechaduras, e seu elmo para ouvir ruídos.

Classe Dupla: benefícios e Restrições

Somente humanos podem ser personagens de classe dupla. Para obter esse status, um personagem precisa ter 15 ou mais pontos no pré-requisito da sua primeira classe e 17 ou mais no pré-requisito da classe para a qual pretende mudar. O personagem seleciona uma classe para começar sua carreira, e pode avançar até onde quiser antes de trocar de classe. Não há limite a partir do qual o personagem está proibido de trocar de classe. Ele deve, no entanto, atingir no mínimo o 2° nível da classe original antes da troca. Não há nenhum limite para o número de classes que um personagem pode adquirir, desde que ele tenha os valores de Habilidade necessários. (Algumas classes também têm restrições quanto à *tendência*.)

A qualquer momento, a partir do 2° nível, o personagem humano pode entrar numa nova classe, desde que tenha valores de 17 ou melhores nos pré-requisitos da nova classe. Depois da mudança, o personagem nunca mais ganhará experiência em pontos na classe original, e não poderá mais avançar em nível dentro dela. Ele também não pode voltar à antiga classe, esperando retomar seu avanço. Uma vez que o personagem abandona uma classe, a decisão torna-se irreversível. Ele começa uma nova classe no 1ᵉ nível, com 0 pontos de experiência, mas mantém os dados de vida e os pontos de vida. O personagem ganha todos os poderes, mas também todas as restrições da nova classe. Ele não recebe nem perde pontos de Habilidade (por exemplo, um mago com 18 de Força que mude para guerreiro não ganhará o bônus de Força Extraordinária, mas um guerreiro que mude para mago também não o perderá). O personagem usa os valores de combate e de *resistência* apropriados a sua nova classe e nível.

Isto não significa que o personagem perde tudo o que conquistou até agora; ele ainda mantém todos os conhecimentos, habilidades e perícias da sua classe antiga. Usar tais conhecimentos durante um encontro não gera experiência em pontos, e leva o personagem a receber somente metade da experiência em pontos do total da aventura. Os únicos valores que podem ser carregados de uma classe para a outra sem restrições são: pontos de vida e dados de vida. O personagem sofre penalidades se utilizar seu antigo TAC0 ou *teste de resistência*, armas proibidas à nova classe ou qualquer Habilidade especial de sua classe antiga. (O personagem está tentando aprender coisas novas; se ele usa os métodos antigos, isso atrapalha seu aprendizado).

O personagem não ganha pontos de vida ou dados de vida adicionais enquanto avança na classe nova.

As restrições dos dois últimos parágrafos duram até o personagem atingir um nível mais alto do que aquele que possuía nas classes anteriores. Neste ponto, todas as restrições acabam. O personagem ganha as habilidades de sua classe anterior sem penalidades, e passa a ganhar dados de vida (de sua nova classe) e pontos de vida.

Mesmo que as restrições acabem, o personagem ainda precisa respeitar quaisquer proibições que a classe atual imponha. Um personagem de classe dupla guerreiro/mago não pode lançar magias se estiver em armadura.

Tarus Blood-Heart começa sua carreira como um clérigo com Sabedoria 16. Ele avança até o 3º nivele decide se tornar um guerreiro, pois sua Força é 17. Ele mantém seus 14 pontos de vida (jogados em 3d8), mas em todos os outros sentidos é tratado como um guerreiro do 1º nível. Quando atingir o 4º nível, Tarus pode jogar 1d10 para mais pontos de vida. Ele pode agora lançar magias como um clérigo do 3º nível e lutar como um guerreiro do 4º nível. Para o resto de sua vida, Tarus avançará como um guerreiro, mas manterá seus poucos poderes de clérigo – uma vantagem muito útil quando a situação ficar feia!

Quando um personagem de classe dupla é atingido por uma criatura com dreno de energia, ele primeiro perde os níveis da classe em que mais avançou. Quando as diferentes classes são iguais em nível, o nível da classe que precisa de mais experiência em pontos é perdido primeiro.

O personagem pode reconquistar níveis perdidos, mas até que consiga restaurá-los, ele deve escolher qual classe usará em cada aventura. Usar habilidades da outra classe o sujeita às penalidades anteriores. Quando reconquista seus níveis perdidos, o personagem está livre para utilizar todas as suas habilidades mais uma vez. É claro que ele não pode avançar suas classes anteriores além do nível em que estava quando fez a troca.

Tarus é um clérigo de 3º nível/guerreiro de 4º nível. Ele é atingido por um vulto e perde um nível de sua classe de guerreiro, pois este é seu nível mais elevado. Se for atingido novamente, ele perderá um nível como clérigo. Depois disso, Tarus teria de escolher, aventura por aventura, entre agir como clérigo ou guerreiro, até atingir um máximo de 3 níveis em sua classe de clérigo. Ele ainda poderá avançar como guerreiro depois, e continuar usando seus poderes de sacerdote.

Capítulo 3:
Tendência

Depois de completar todas as outras fases da criação de seu personagem, o jogador deve escolher uma *tendência*. Em alguns casos (especialmente para o paladino) a escolha de tendências pode ser limitada.

A *tendência* do personagem é um guia para suas atitudes éticas e morais básicas, tanto em relação aos outros e à sociedade como em relação ao bem, ao mal e às forças do universo. Use a *tendência* escolhida para obter uma idéia clara de como o personagem lidará com dilemas morais. Considere-a como uma ferramenta, e não como uma camisa de força prendendo o personagem. Embora a *tendência* defina algumas atitudes gerais, ela certamente não impede que um personagem mude suas crenças, aja irracionalmente ou se comporte de maneira contraditória.

Tendências dividem-se em dois conjuntos de atitudes: ordem e caos, bem e mal. Combinando as diferentes variações dentro dos dois conjuntos, nove tendências distintas são criadas.

Ordem, Neutralidade e Caos

Atitudes envolvendo a ordem e o caos dividem-se em três crenças opostas. Imagine-as como as pontas de um triângulo, todas se afastando umas das outras. As crenças são: ordem (ou lealdade), caos e neutralidade. Cada uma representa o etos do personagem – sua compreensão da sociedade e dos relacionamentos.

Personagens que acreditam na ordem argumentam que a lei, a sociedade e a organização são forças importantes, senão vitais, do universo. As relações entre povo e governo existem naturalmente. Filósofos ordeiros sustentam a idéia de que a ordem não é uma criação do homem, e sim uma lei natural do universo. Embora o homem não crie estruturas disciplinadas, é sua obrigação integrar-se e trabalhar dentro delas, ou então o próprio cerne da realidade entrará em colapso. Para mentes menos filosóficas, a devoção à ordem manifesta-se na crença de que leis devem ser feitas e obedecidas, ao menos para que existam regras compreensíveis regendo a sociedade. As pessoas não devem buscar vingança pessoal, mas precisam levar suas queixas à autoridade competente. A força vem da união de propósitos, como pode ser visto em guildas, impérios e cultos poderosos. Personagens ordeiros também são chamados, para fins de jogo, de leais.

Aqueles que abraçam a neutralidade tendem a assumir um ponto de vista mais equilibrado. Eles sustentam que, para cada força do universo, existe uma força oposta em algum lugar. Onde existe amor à ordem, também há o caos; onde há neutralidade, também existe parcialidade. O mesmo serve para o bem

e o mal, para a vida e a morte. O importante, então, é que todas essas forças se mantenham em equilíbrio umas com as outras. Se um fator ganha ascendência sobre seu oposto, o universo está desequilibrado. Se muitas dessas polaridades escapam ao equilíbrio, o cerne da realidade pode se romper. Por exemplo, se a morte ganha ascendência sobre a vida, o universo torna-se um espaço desolado.

Os filósofos da neutralidade não pressupõem apenas a existência dos opostos; eles também teorizam que o universo deixará de existir quando um oposto eliminar totalmente o outro (uma vez que nada pode existir sem sua contraparte). Felizmente, para esses filósofos (e para toda a vida consciente), o universo tem demonstrado ser capaz de manter-se equilibrado. Apenas quando uma força poderosa e desbalanceadora surge (o que quase nunca acontece), é que os defensores da neutralidade devem realmente ficar preocupados.

Os que acreditam no caos afirmam que não há qualquer tipo de ordenamento natural ou equilíbrio no universo. Eles vêem o universo como uma sucessão de coisas e acontecimentos, alguns relacionados entre si e outros completamente independentes. Os defensores do caos tendem a afirmar que as ações dos indivíduos são as responsáveis pelas diferenças que existem no mundo, e que os eventos de um determinado local não têm como afetar o cerne da realidade, a meia galáxia de distância. Filósofos do caos acreditam no poder do indivíduo sobre seu destino, e podem ser encontrados em nações anárquicas. Mais pragmáticos, os não-filósofos reconhecem que a função da sociedade é proteger os direitos individuais de cada cidadão. Seres caóticos são difíceis de governar como um grupo, uma vez que colocam seus próprios desejos e necessidades acima dos da sociedade.

Bem, Neutralidade e Mal

Como acontece com a ordem e o caos, o segundo conjunto de atitudes também é dividido em três partes. Estas descrevem, mais ou menos, a perspectiva moral do Personagem, dando-lhe referências para distinguir o que é certo do que é errado. Personagens bons são exatamente isso. Eles tentam ser honestos, caridosos e correios. As pessoas não são perfeitas, e por isso poucos conseguem ser bons o tempo todo. Existem falhas e fraquezas ocasionais. Uma boa pessoa, de qualquer forma, preocupa-se com seus erros e normalmente busca repará-los.

Lembre-se, porém, de que a bondade não é definida por valores absolutos. Embora muitas coisas sejam comumente consideradas boas (ajudar os necessitados, proteger os fracos), cada tipo de cultura define diferentes padrões para o que é o bem e o que é o mal.

Aqueles com uma moral neutra abstêm-se de emitir juízos sobre qualquer coisa, não classificam pessoas, coisas ou eventos como bons ou maus; o que é, é. Em alguns casos, essa atitude neutra vem de criaturas incapazes de emitir julgamentos morais (animais caem nesta categoria). Poucas criaturas normais fazem algo por razões boas ou más. Elas matam porque têm fome ou se sentem ameaçadas, dormem onde houver abrigo, e não se preocupam com as conseqüências morais de seus atos, que são instintivos.

Mal é a antítese do bem, e aparece sob várias formas, algumas abertas, outras muito sutis. São poucos aqueles de natureza maligna que buscam, ativamente, causar morte e destruição. As criaturas malignas simplesmente não reconhecem que suas ações são destrutivas. Pessoas ou coisas que atrapalhem os planos de um personagem maligno, são apenas obstáculos que devem ser removidos. Se alguém se machuca no processo... paciência, azar. Lembre-se de que o mal, assim como o bem, pode sofrer diferentes interpretações em diferentes sociedades.

Combinações de Tendência

Nove diferentes *tendências* surgem da combinação dos dois conjuntos atitudes. Cada tendência distingue-se das demais, às vezes de uma forma bem clara, e em outras vezes de maneira muito sutil. As *tendências* são descritas nos parágrafos abaixo:

Justo (bom e leal): Personagens dessa tendência acreditam que uma sociedade ordenada, forte e com um governo bem organizado pode melhorar a vida da maioria da população. Para garantir a qualidade de vida, leis devem ser criadas e obedecidas. Quando as pessoas respeitam as leis e tentam ajudar umas às outras, a sociedade prospera como um todo. Além disso, personagens *justos* buscam aquilo que trará felicidade para o maior número possível de pessoas, e causará um dano mínimo. Um servo honesto e trabalhador, um rei sábio e gentil ou um ministro da Justiça inflexível, mas correto, são exemplos de gente *justa*.

Ordeiro (neutro e leal): Ordem e organização são de suma importância para personagens dessa *tendência*. Eles acreditam num governo forte e bem organizado, tanto faz se é uma tirania ou uma democracia benevolente. Os benefícios advindos da estrita ordenação e regulamentação superam quaisquer questões morais. Um inquisidor determinado a descobrir traidores, ou um soldado que nunca questiona ordens, são exemplos de comportamento *ordeiro*.

Vil (maligno e leal): Esses personagens acreditam que podem usar a sociedade e as leis em benefício próprio. Estrutura e organização ajudam os verdadeiros merecedores a alcançar o poder, e definem uma distinção clara entre o senhor e seu servo. Por isso, um personagem *vil* apóia leis e sociedades que protejam seu interesse individual. Se uma pessoa sofre ou é ferida devido à aplicação da lei que beneficia o personagem *vil*, azar dela. Personagens *vis* obedecem à lei porque temem a punição. Já que a lei pode obrigá-los a honrar um contrato ou promessa desfavorável, eles são muito cuidadosos ao assumir. um compromisso, e só quebram a palavra dada se encontrarem uma forma legal de fazê-lo. Um tirano de mão de ferro ou um mercador ganancioso são exemplos de seres *vis*.

Bondoso (bom e neutro): Esses personagens acreditam que o equilíbrio das forças é importante, mas que o combate entre ordem e caos não diminui a necessidade do bem. Dentro de um universo vasto e cheio de criaturas em conflito, uma busca pelo bem não irá interferir no equilíbrio; talvez até ajude a mantê-lo. Se alimentar o bem significa amparar uma sociedade organizada, então isto é o que deve ser feito. Se o bem só pode surgir após a ruína da ordem social vigente, então que assim seja. Estrutura social não tem valor natural para um personagem bondoso. Um barão que viola as ordens de seu rei para destruir algo tido como maligno é um exemplo dessa *tendência*.

Neutro: Personagens *neutros* acreditam no equilíbrio absoluto das forças, e se recusam a encarar as ações como boas ou malignas. No entanto, a maioria das pessoas no mundo faz esse tipo de juízo, e personagens *neutros* são extremamente raros. Evitam ao máximo uma tomada de posição, seja ao lado das forças do bem ou do mal, da ordem ou do caos. É sua obrigação garantir que o conflito entre esses poderes permaneça equilibrado.

Personagens *neutros* algumas vezes se vêem forçados a alianças peculiares. Em termos gerais, eles são compelidos a apoiar os inferiorizados em qualquer situação, mesmo tendo, às vezes, que

mudar de lado, o que acontece quando o perdedor se torna vencedor. Um druida *neutro* deve se juntar aos barões locais para derrotar uma tribo de malignos gnolls, recuando ou mudando de lado apenas quando os gnolls estiverem à beira da destruição. Ele deve procurar impedir que ambos os lados fiquem muito poderosos. Claro, existem poucos personagens *neutros* no mundo.

Egoísta (neutro e maligno): Personagens *egoístas* tem a si mesmos como principal prioridade. Eles não vêem problemas em trabalhar com outros, ou sozinhos. Seu único interesse é a própria ascensão. Se existe um jeito fácil e rápido de obter lucro, seja esse método legal, questionável ou obviamente ilegal, um *egoísta* tira vantagem disso. Entretanto, personagens egoístas não têm a atitude "cada um por si" dos personagens *caóticos*; de fato, eles não têm escrúpulos em trair amigos e companheiros por ganho pessoal. *Egoístas* baseiam sua fidelidade em dinheiro e poder, e são subornáveis. Um mercenário inescrupuloso, um ladrão comum e um informante que trai pessoas para as autoridades em troca de proteção ou dinheiro são exemplos típicos de personagens *egoístas*.

Honrado (caótico e bom): Personagens *honrados* são extremamente individualistas, mas trazem uma marca de gentileza e benevolência. Eles acreditam em todas as virtudes da bondade e da correção, mas dão pouca importância às leis e regulamentos. Esses personagens não se misturam com pessoas que "arrastam os outros por aí, dando ordens". Suas ações são guiadas por uma bússola moral muito particular – e que, apesar de apontar para o bem, nem sempre está em sintonia com o resto da sociedade. Um bravo pioneiro, que segue desbravando enquanto colônias se formam em seu rastro, é um bom exemplo de personagem *honrado*.

Inconstante (neutro e caótico): Personagens *inconstantes* simplesmente acreditam que não existe ordem, inclusive em suas próprias ações. Tendo isso como princípio básico, eles tendem a fazer qualquer coisa que lhes passe pela cabeça. Bem e mal são irrelevantes em seu processo de tomada de decisões. Personagens *inconstantes* são extremamente difíceis de se lidar, tornando-se conhecidos por, com alegria e sem propósito aparente, apostarem tudo o que têm no lance de um único dado. *Inconstantes* são sempre totalmente não-confiáveis. De fato, a única coisa confiável nesses personagens é que não se pode confiar neles. Essa tendência é talvez a mais difícil de se jogar. Lunáticos e malucos, em geral, tendem a um comportamento *inconstante*.

Cruel (caótico e maligno): Esses personagens são o veneno de tudo o que há de bom e organizado. Personagens *cruéis* são movidos pelo desejo de ganho e prazer pessoais. Eles não vêem absolutamente nada de errado em pegar o que quiserem, e por qualquer meio disponível. Leis e governos são as ferramentas dos fracos que não podem cuidar de si mesmos. Os fortes têm direito a tomar o que bem entenderem, e os fracos estão lá para serem explorados. Quando personagens *cruéis* se unem em grupos, o que os motiva não é o desejo de cooperação, mas apenas a oposição a inimigos poderosos. Um grupo desses só pode ser mantido coeso por um líder forte, capaz de oprimir os subordinados ao ponto da subserviência. E como liderança, neste caso, baseia-se em poder, o líder está sempre passível de ser derrubado ao primeiro sinal de fraqueza; sendo substituído por outro que tome o poder de qualquer maneira que achar conveniente. Piratas sanguinários e monstros de inteligência inferior são ótimos exemplos de personagens *cruéis*.

Criaturas sem Tendência

Complementando as tendências acima, alguns seres viventes – particularmente monstros sem inteligência (plantas carnívoras, etc.) – não ligam para moral e conceitos éticos. Para tais criaturas, a *tendência* é simplesmente impraticável. Um cachorro, mesmo bem treinado, não é bom nem mau, leal ou caótico. É simplesmente um cachorro. Para essas criaturas a tendência é sempre neutra.

Interpretando a Tendência dos Personagens

Excetuando-se algumas restrições impostas pelas classes de personagem, um jogador é livre para escolher a tendência que quiser. No entanto, antes de selecionar uma *tendência*, existem alguns pontos a considerar.

Primeiro, *tendência* é um recurso para ajudar na interpretação do personagem, e é assim que deve ser utilizada. Não escolha uma *tendência* difícil de ser interpretada, ou que não seja divertida. Um jogador que escolhe uma *tendência* que não lhe parece simpática vai acabar jogando, de fato, com outra *tendência*. Neste caso, ele deveria ter escolhido a segunda *tendência* logo no início. Um jogador que pensa que os personagens *justos* são uns chatos, e que é impossível se divertir com eles, deve jogar com personagens *honrados*. Por outro lado, um jogador, acreditando que atuar com um guerreiro *justo* e heróico será um desafio interessante, pode ser encorajado a assumir essa *tendência*. Ninguém deve ter medo de usar a imaginação. Lembre-se, escolher uma *tendência* é o mesmo que dizer: "Meu personagem vai agir como alguém que acredita nisso".

Segundo, o jogo gira em torno de cooperação. O personagem que tenta fazer tudo sozinho, ou que deixa todo mundo irritado, acabará tendo uma carreira curta. Considere sempre a *tendência* dos outros personagens do grupo. Algumas combinações, particularmente de *justos* com qualquer tipo de ser maligno, são explosivas, não funcionam. Cedo ou tarde o grupo vai gastar mais tempo em discussões do que com divertimento. Algumas dessas ocasiões são inevitáveis (e até divertidas), mas o excesso é sempre destrutivo. À medida que discutem, os jogadores se aborrecem e, ao se aborrecerem, os personagens começam a lutar entre si. E lutando, os jogadores ficam ainda mais aborrecidos. Uma vez que irritação e hostilidade tomam conta da partida, as pessoas param de se divertir. E para que serve o jogo se ninguém se diverte?

Terceiro, algumas pessoas escolhem *tendências* malignas. Ser maligno não é, de forma alguma, proibido, mas evidências indicam que esta não é exatamente uma boa idéia. Primeiro, AD&D é um jogo de fantasia heróica. E onde está o heroísmo em ser vilão? Se um grupo com *tendências* malignas joga de forma correta, a simples tentativa de fazer os personagens trabalharem juntos já será uma batalha. Indivíduos *egoístas* ficariam com um medo paranóico (mas não injustificado) de serem traídos pelos outros. Personagens *cruéis* tentariam fazer com que alguém corresse todos os riscos e, dessa forma, viriam a ser (ou permaneceriam) fortes o suficiente para assumir o comando. Embora os personagens *vis* devam ter algum código de conduta que controle seu comportamento, cada um procurará maneiras de distorcer as regras em proveito próprio. Jogadores que conduzem uma partida harmoniosa com personagens de inclinação maligna simplesmente

Capítulo 4

não estão interpretando suas *tendências* corretamente. Por natureza, as *tendências* de inclinação maligna clamam por desarmonia, o que acaba com a diversão.

Imagine como uma equipe composta por personagens de diferentes *tendências* deveria dividir um tesouro. Suponha que o grupo de aventureiros possua um personagem de cada *tendência* (uma situação virtualmente impossível, mas útil como exemplo). É permitido a cada personagem apresentar seu argumento:

O *justo* diz: "Antes de começarmos esta aventura, nós concordamos em dividir o tesouro em partes iguais, e é exatamente o que faremos. Primeiro, vamos deduzir os custos da aventura e pagar pela ressurreição daqueles que morreram, uma vez que estamos dividindo tudo igualmente. Se alguém não puder ser trazido de volta, sua parte vai para a família."

"Desde que concordamos em dividir em partes iguais, está tudo bem", replica pensativamente o personagem *vil*. "Mas não havia nada no acordo sobre pagar as despesas de qualquer outro sujeito. Não é minha culpa se você gastou muito em equipamento! Além do mais, este trato aplica-se somente aos companheiros sobreviventes; não me lembro de nada sobre os mortos. Não quero deixar de lado dinheiro algum para trazer de volta aquele imbecil. Ele não é problema meu."

Agitando uma folha de papel, o *ordeiro* entra na discussão. "É bom pra vocês dois que eu tenha as coisas anotadas, corretas e organizadas. Tive a precaução de escrever os termos exatos de nosso acordo, e iremos segui-los."

O personagem *bondoso* pondera a questão e decide: "Eu sou a favor de partes iguais – o que deixa todo mundo feliz. Acho que as despesas são um problema de cada aventureiro; se alguém gastou muito, então essa pessoa deve ser mais cuidadosa na próxima vez. Trazer de volta os camaradas mortos me parece uma boa idéia, então eu voto por deixarmos algum dinheiro separado para isso".

Depois de escutar os argumentos acima, o personagem *neutro* decide não falar ainda. Ele não está particularmente preocupado com a questão. Se o assunto puder ser resolvido sem o seu envolvimento, melhor. Mas se lhe parecer que uma pessoa vai ficar com tudo, ele entra em ação e fala em defesa de uma distribuição imparcial.

O personagem *egoísta* morreu durante a aventura, logo não pode opinar. Entretanto, se pudesse, diria que o grupo deve pagar para trazê-lo de volta e deixar separada sua parte. O *egoísta* também esperaria, se estivesse vivo, que seus companheiros não descobrissem a grande pedra preciosa que ele, secretamente, embolsou em um dos encontros. O personagem *honrado* faz objeções a todo trato. "Veja, é óbvio que o acordo original está incorreto. Digo que devemos recompensar as pessoas de acordo com o que elas fizeram. Eu vi alguns de vocês se esconderem enquanto estávamos no meio da luta. Não vejo porque alguém deveria ser recompensado por ser um covarde! E sobre reviver parceiros mortos, eu diria que é um problema de escolha pessoal. Não me importo em pagar por alguns deles, mas não quero todos de volta."

Chamado – merecidamente, mas de forma um tanto quanto grosseira – de covarde, o personagem *cruel* retruca: "Olha aqui, eu estava fazendo um trabalho importante, dando cobertura! O que posso fazer, se não fomos atacados pelas costas? Todos vocês estão feridos e cansados – mas eu não. Então, não acho que haverá objeção se eu tomar todas as jóias e aquela varinha. E vou ficar também com qualquer coisa interessante que aqueles dois caras mortos tenham. Agora, vocês podem tanto trabalhar comigo e fazer o que eu digo ou cair fora, permanentemente!"

O personagem *inconstante* está morto também (depois de tentar uma investida contra um gorgon), logo não contribui para o debate. Entretanto, se estivesse vivo, ele iria se unir a alguém. Se não conseguisse se decidir a quem, o personagem jogaria cara-ou-coroa.

A diversificação total de *tendências* num grupo pode tornar até mesmo a mais simples das tarefas impossível. É quase certo que o grupo, no exemplo acima, acabe brigando antes de chegar a uma decisão. Mas dividir dinheiro não é o único momento em que este grupo teria problemas. Considere a batalha em que eles obtiveram o tesouro, só para começar.

Penetrando no coração do castelo em ruínas, os companheiros encontraram seu adversário, um poderoso gorgon, comandado por um homem de armas enlouquecido. Acorrentado atrás dos dois vilões, estava um camponês desamparado, seqüestrado de um vilarejo próximo.

O personagem *justo*, sem hesitar (mas não sem pensar), iniciou o combate; era a coisa certa a fazer. Ele acredita que proteger os camponeses é sua obrigação. Além disso, não pode abandonar um refém inocente nas mãos de vilões! O *justo* estava disposto a lutar até a vitória, ou até ser carregado para fora por seus amigos. Não era sua intenção lutar até a morte, mas não poderia desistir até que tivesse dado o máximo de si.

O personagem *vil* também entrou na batalha por vontade própria. Embora não se preocupasse com o camponês, não poderia tolerar a zombaria dos vilões. De qualquer forma, não havia razão para arriscar a própria vida; se fosse forçado a recuar, poderia voltar depois, com uma tropa maior, capturar os criminosos e executá-los publicamente. Se o camponês morresse nesse meio tempo, a punição dos vilões seria pior.

O personagem *ordeiro* estava disposto a lutar, pois os vilões ameaçaram a ordem pública. Entretanto, ele não se sentia disposto a arriscar a vida. Teria preferido voltar mais tarde, com reforços. Se o camponês pudesse ser salvo, seria bom – afinal de contas, o homem é parte da comunidade, Se não, seria uma desgraça. Inevitável, mas uma desgraça.

O personagem *bondoso* não lutou com o gorgon ou com o homem de armas, mas procurou resgatar o camponês. Essa ação já seria suficiente, e não haveria necessidade de arriscar-se a morrer ou sair ferido durante o processo. Assim, enquanto o inimigo estava distraído no combate, ele passou despercebido e soltou o refém.

O personagem *neutro* analisou a situação cuidadosamente. Embora parecesse que as forças da ordem estavam em vantagem na batalha, ele já havia notado uma certa hegemonia do caos e da destruição no local – predomínio que deveria ser combatido. Tenta ajudar, mas, se o grupo for derrotado, ele poderá trabalhar pelo equilíbrio entre ordem e caos em outra parte do reino.

O personagem *egoísta* não se preocupou nem um pouco com a lei, a ordem ou o pobre camponês, mas imaginou que deveria existir algum tesouro por perto. Afinal, o covil dos vilões já foi um poderoso templo. Ele ficou procurando o dinheiro, enquanto os outros fizeram o verdadeiro trabalho. Se os companheiros enfrentassem sérios problemas, ou parecesse que os vilões iriam atacá-lo, aí, sim, ele lutaria. Infelizmente, após ter pego uma pedra preciosa, uma flecha mágica o matou.

O personagem *honrado* juntou-se à luta por muitas razões. Várias pessoas do grupo eram seus amigos, e ele queria lutar ao lado deles. Além do mais, o pobre camponês merecia ser resgatado. Ele lutou apenas para ajudar os companheiros e salvar o camponês, não importando se os vilões fossem mortos, capturados ou simplesmente escorraçados. Os problemas do vilarejo não lhe interessam.

O personagem *inconstante* decidiu, com um grito de guerra, avançar direto contra o gorgon. Quem sabe? Ele deve ter perdido o bom senso e baixado a guarda. E só descobriu que seu plano era ruim quando o sopro-de-dragão do gorgon o matou.

O personagem *cruel* não encontrou motivos para arriscar sua segurança pelos outros – companheiros e refém. De fato, ele pensou em boas razões para não fazê-lo. Se o grupo vencesse, mas fosse enfraquecido pelo combate, o *cruel* assumiria o controle. Se os vilões ganhassem, provavelmente faria um trato e iria se juntar a eles. Se todos fossem mortos, ele só pegaria o que quisesse e iria embora, Essas idéias pareceram-lhe mais razoáveis do que se arriscar por pouco ou nenhum ganho. Então ficou fora da batalha, apenas assistindo. Se alguém perguntasse, poderia dizer que estava dando cobertura, certificando-se de que ninguém viria auxiliar os inimigos.

Os dois exemplos anteriores de *tendência* são situações extremas. Não é interessante jogar num grupo com *tendências* tão variadas quanto aquelas. Se tal grupo se formar, os jogadores devem reconsiderar seriamente as tendências dos diferentes personagens! Frequentemente, o grupo de aventureiros consistirá de personagens relativamente compatíveis. Mesmo assim, jogadores que, de fato, fazem o role-playing das tendências de seus personagens vão descobrir pequenos pontos de discórdia.

Trocando Tendências

A *tendência* é uma ferramenta, e não uma camisa-de-força. É possível para um jogador trocar de *tendência* depois que o personagem é criado, por ações ou escolha. No entanto, existem penalidades para isso.

Na maioria das vezes, a *tendência* será trocada porque as ações do personagem identificam-se mais com uma *tendência* diferente. Isso pode acontecer se o jogador não prestar atenção no personagem e em suas ações. O personagem gradualmente assume uma *tendência* diferente. Por exemplo, imagine um guerreiro *justo* que ignora o apelo do Conselho do Vilarejo porque quer combater o mal em outro lugar. Esta é uma atitude típica de personagens *honrados*, que colocam seus desejos acima das necessidades da comunidade. O guerreiro, então, mudará de *tendência*.

Todas as pessoas cometem pequenas falhas, logo o personagem não se torna instantaneamente *honrado*. Muitas coisas precisam acontecer antes da *tendência* de um personagem mudar oficialmente. Nesse meio tempo, ações extremamente *justas* podem trazer o equilíbrio de volta. Embora o jogador possa ter uma idéia de onde a *tendência* do personagem se encontra, somente o Mestre sabe disso com certeza.

Do mesmo modo, um personagem não pode acordar e dizer: "Acho que vou me tornar *justo* hoje". (Bem, ele até pode dizer, mas isso não terá efeito.) Um jogador pode trocar conscientemente a *tendência* de seu personagem, mas a troca é executada por meio de ações, não de palavras. Fale ao Mestre sobre sua intenção, e tente jogar de acordo com a nova *tendência*.

Concluindo, existem muitos efeitos mágicos que podem alterar a *tendência* de um personagem. Itens mágicos, raros e amaldiçoados, podem trocar uma tendência instantaneamente. Artefatos poderosos podem, vagarosamente, corroer a determinação e o poder de decisão de alguém, causando mudanças de comportamento. Magia pode induzir um personagem a realizar ações contra sua vontade. Embora tudo isso tenha um efeito, nada é tão permanente ou destruidor quanto as escolhas que o personagem faz através de seu livre arbítrio.

Trocar a maneira de agir e pensar de um personagem custará muita experiência em pontos, retardando sua evolução. Afinal, parte da experiência de um personagem vem do contínuo aprendizado de como seu comportamento afeta a si e o mundo ao redor. Na vida real, uma pessoa só vai descobrir que não gosta de filmes de terror depois de assistir a alguns deles. Baseada nessa experiência, ela aprende a evitar certos tipos de filme. Trocar o comportamento significa descartar coisas que foram descobertas posteriormente. Reaprender leva tempo, e isso tudo custa experiência ao personagem.

Existem outros efeitos mais imediatos de se trocar uma *tendência*. Algumas classes de personagem exigem *tendências* específicas. Um paladino que não é *justo* não é um paladino. Um personagem pode ter itens mágicos utilizáveis somente por pessoas de *tendências* específicas (espadas inteligentes, etc.). Tais itens não funcionam (e podem até ser perigosos) nas mãos de um personagem com *tendência* diferente.

Notícias sobre a mudança de comportamento de um personagem vão, certamente, chegar aos ouvidos de amigos e conhecidos. Embora algumas pessoas que ele nunca considerou amigáveis possam agora aproximar-se, outras irão condená-lo por suas novas atitudes. Alguns poucos amigos podem até tentar ajudá-lo a "enxergar o erro que está cometendo". O clérigo, de quem ele depende para tratar de seus ferimentos, poderá negar-lhe novas curas (e fazer um sermão). Um personagem que troca de *tendência* geralmente se torna impopular, dependendo da atitude das pessoas ao redor. O povo não o entende. Se o personagem adquire um comportamento *honrado* numa cidade extremamente *ordeira*, a população pode decidir que ele é perturbado e precisa de supervisão constante – talvez até na prisão – para o seu próprio bem!

Por fim, o jogador é aconselhado a escolher uma *tendência* com que possa jogar tranquilamente, e que esteja em harmonia com as de todos os demais integrantes do grupo. O jogador deve tentar manter essa *tendência* durante toda a carreira do personagem.

Surgirão casos em que o Mestre – especialmente se ele for esperto – criará situações para testar a força de vontade e a ética dos personagens. Mas encontrar a atitude certa dentro da *tendência* de um personagem é parte da diversão e do desafio do RPG.

Capítulo 5: Perícias (Opcional)

Muito do que um personagem pode fazer é definido pela raça, classe e pontos de Habilidade. No entanto, essas três características não cobrem tudo. Personagens podem ter muitos talentos, desde o domínio sobre a poderosa (e intrincada) arte da magia até a capacidade de fazer uma fogueira. O conhecimento de magias que um personagem tem (ou não) é definido pela classe. Talentos menores, como fazer fogueiras, são definidos petas perícias.

A perícia é uma técnica aprendida, não sendo essencial para a classe do personagem. Um ranger, por exemplo, pode achar útil saber alguma coisa a respeito de navegação, especialmente se ele vive perto do oceano ou da costa, mas não deverá sofrer muito por ignorar as artes da navegação; afinal, ele é um ranger, não um marinheiro.

As perícias estão divididas em dois grupos: com armas (aquelas relacionadas a armas e combate), e comuns (todas as demais).

As regras de perícia são adições ao jogo. Perícias com armas são regras para campeonato, opcionais numa partida regular, e perícias comuns são completamente opcionais. Perícias não são necessárias para um jogo equilibrado. Contudo, elas dão uma nova dimensão aos personagens, e qualquer coisa que enriqueça a caracterização é uma vantagem. Se o seu jogo utiliza perícias com armas, elas devem ser válidas para todos os jogadores, inclusive para os PdMs. Perícias comuns podem ser usadas pelos jogadores que gostem do sistema, e ignoradas pelos demais, sem causar desvantagens para ninguém (desde que o Mestre permita isso; ele é a pessoa que deve lidar com os problemas).

Uma vez que uma perícia é escolhida, ela não pode mais ser mudada.

Adquirindo Perícias

Mesmo os personagens recém-criados, de 1° nível, têm perícias. O número de pontos de perícias com que inicia sua carreira é determinado pelo grupo da classe como mostra a Tabela 34. Cada ponto de perícia está disponível até que o jogador venha a gastá-lo selecionando perícias. Se o Mestre permitir perícias comuns, a Inteligência do personagem pode modificar o número de pontos disponíveis, garantindo mais perícias. Nos dois casos, perícias novas são aprendidas da mesma maneira.

Considere o caso de Rath, um anão guerreiro. A Tabela 34 lhe dá 4 pontos de perícias com armas (ele é um homem de armas). Se perícias comuns forem usadas, ele tem 3 pontos nessa categoria, e sua Inteligência 11 concede-lhe 2 pontos adicionais (de acordo com a Tabela 4), perfazendo um total de 5

Tabela 34:
Pontos de Perícia

Grupo	Perícias com Armas		Penalidades	Perícias Comuns	
	Inicial	Nº Níveis		Inicial	Nº Níveis
Homem de Armas	4	3	-2	3	3
Arcano	1	6	-5	4	3
Sacerdote	2	4	-3	4	3
Ladino	2	4	-3	3	4

pontos de perícias comuns. O jogador deve gastar todos os pontos em perícias, antes do personagem começar sua primeira aventura. Essas perícias representam o que o personagem aprendeu antes de dar início a suas aventuras.

Consequentemente, à medida que o personagem avança em níveis de experiência, ele ganha pontos de perícias adicionais. A quantidade obtida depende do grupo de classe. A Tabela 34 mostra com quantos pontos de perícia (com armas e comuns) um personagem inicia o jogo, e quantos níveis devem ser conquistados para se receber novos pontos.

Número Inicial de Perícias com Armas é o número de pontos de perícias com armas recebidos pelo personagem no 1º nível.

Nº de Níveis (para perícias com armas e comuns) mostra a velocidade com que um personagem pode adquirir pontos de perícia adicionais.

Um novo ponto de perícia é ganho em cada nível de experiência que seja um múltiplo do número apresentado na tabela. Rath (um homem de armas), por exemplo, ganha um ponto de perícia com armas a cada nível múltiplo de três. Ele obtém um novo ponto no 3° nível, outro no 6°, outro no 9° e assim por diante. (Observe que Rath também obtém uma perícia comum no 3°, 6°, 9°, etc.)

Penalidade é o modificador aplicado às jogadas de ataque do personagem que luta usando uma arma na qual não é perito. Rath, um anão, escolheu ser perito no martelo de batalha. Numa situação desesperadora, ele saca um mangual, mesmo sabendo pouco sobre o manejo dessa arma (ele não tem perícia nela). Usando a arma de uma maneira pouco eficaz, o anão sofre uma penalidade de -2 em sua chance de acertar.

Número Inicial de Perícias Comuns: É o número de pontos de perícias comuns que o personagem no 1- nível possuí. Mesmo que você esteja utilizando perícias com armas, seu uso é opcional.

Treinamento

Como todos os talentos e capacidades, as perícias não surgem espontaneamente no cérebro do personagem, que deverá treinar, estudar e praticar para aprendê-las. Colocar o tempo de treinamento necessário para aprender uma nova perícia como parte do jogo não é muito divertido. Além do mais, não existe um tempo de treinamento ou período de estudos associado à qualquer perícia. Quando um personagem escolhe uma perícia, assume-se que ele vem treinando há algum tempo, nas horas vagas.

Considere quanto tempo livre tem um personagem. O jogador não interpreta cada segundo da vida do personagem, que talvez precise esperar vários dias enquanto seus companheiros se recuperam dos ferimentos recebidos na última aventura. Ou o personagem pode gastar semanas numa monótona viagem pelo oceano. O que ele está fazendo durante esse tempo?

Entre outras coisas, ele está estudando para ganhar sua próxima perícia. Usando esse "tempo livre" para lidar com os aspectos entediantes da ação, o jogo em si pode ser concentrado em problemas mais importantes (ou mais interessantes).

Uma outra parte do treinamento é encontrar um professor. Muitas perícias são fáceis de aprender, desde que alguém ensine. O Mestre pode lidar com isso de várias maneiras. Aqueles que gostam de simplicidade ignoram a necessidade de professores – existem autodidatas em toda parte. Aqueles que querem mais complexidade fazem o personagem partir em busca de um professor, que pode ser um outro personagem ou um PdM. Embora essa segunda opção incremente o realismo, ela tende a limitar as opções de aventura dos personagens, especialmente se eles precisam estar em constante contato com o instrutor. Além do mais, os professores exigem pagamento. Embora um acordo envolvendo algum tipo de permuta possa ser celebrado, o pagamento normal é dinheiro. O custo das aulas depende da natureza da perícia, da quantidade de treinamento desejado, da disponibilidade, qualidade e ganância dos instrutores e do desejo do Mestre em remover o excesso de dinheiro da sua campanha.

Perícias com Armas

Uma perícia com armas mede o conhecimento e o treinamento de um personagem com uma arma específica. Quando um personagem é criado, o jogador consulta a Tabela 34 para ver quantos pontos de perícia com armas seu personagem tem. Os pontos iniciais devem ser preenchidos imediatamente, antes do personagem embarcar na primeira aventura. Qualquer ponto não preenchido é perdido.

Cada ponto de perícia com armas deve ser associado a uma em particular, e não simplesmente a uma classe de armas. Cada um dos armamentos contidos na Tabela 44 (armas), requer uma perícia própria; cada um tem seus próprios truques e artimanhas, que devem ser treinados antes que a arma possa ser manejada de forma correta e eficiente. Um esgrimista, que é um mestre do florete, por exemplo, não é necessariamente um mestre do sabre; as duas armas parecem similares, mas o estilo de luta com cada uma delas é totalmente diferente.

Um personagem pode se tornar um perito no arco longo ou curto, mas não com todos em geral (a não ser que ele dedique um ponto de perícia para cada tipo, individualmente). Além do mais, um personagem só pode gastar pontos de perícia nas armas permitidas por sua classe.

Tabela 35:
Ataques de Especialista Por Rodada

Nível do Guerreiro	Arma de Corpo a Corpo	Besta Leve	Besta Pesada	Adaga de Arremesso	Dardo de Arremesso	Outras Armas de Arremesso (sem Arco)
1-6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7-12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13 +	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

Capítulo 5

À medida que um personagem atinge níveis mais altos de experiência, ele também recebe pontos adicionais de perícia com armas. A velocidade com que as perícias são obtidas depende da classe do personagem. Homens de armas, que se concentram em talentos marciais, aprendem a lidar com um grande número de armas. Eles rapidamente ganham perícia com armas. Arcanos, que passam seu tempo estudando artes mágicas esquecidas, têm pouco tempo para praticar com armas, por isso ganham perícia adicional lentamente. Personagens multiclasse podem usar a linha mais vantajosa da Tabela 34 para determinar a perícia inicial e o momento de ganhar novas perícias.

Efeitos da Perícia com Armas

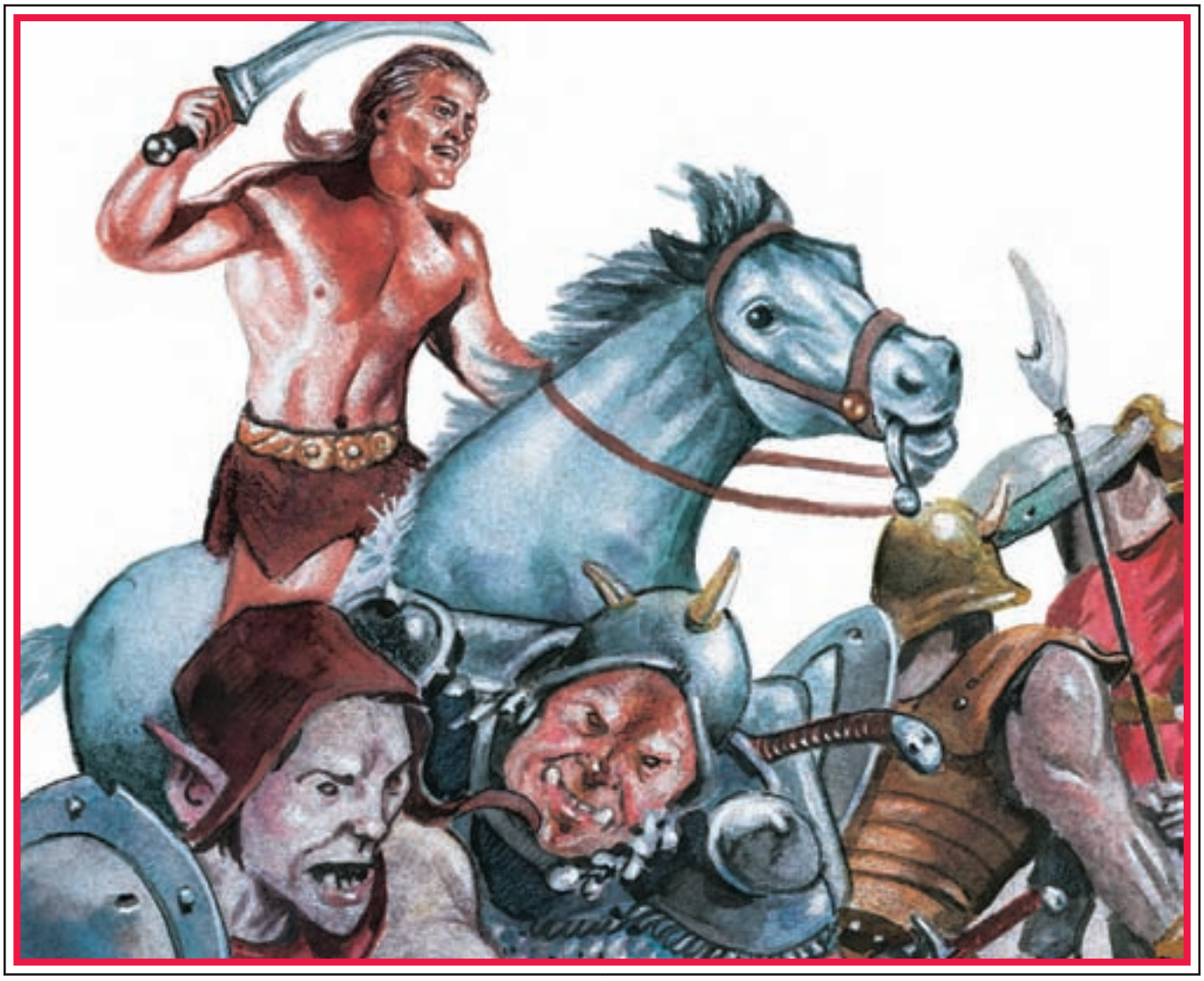
Um personagem que tem perícia com uma arma específica é hábil com esta, e conhece seu uso. Um personagem não ganha bônus por usar armas em que possui perícia; as regras de combate e ataque presumem que todos usam as armas em que são peritos. Isso elimina a necessidade de se adicionar modificadores em todas as jogadas de dados durante uma batalha.

Quando um personagem usa uma arma sem possuir a perícia correspondente, ele sofre uma penalidade em sua chance de acertar. O valor dessa penalidade dependerá da sua classe. Homens de armas têm as menores penalidades; assume-se que eles conhecem, pelo menos superficialmente, todos os tipos de armas. Arcanos, em comparação, sofrem as maiores penalidades, devido ao seu conhecimento limitado nessa área. Os modificadores de cada classe (penalidades para a jogada de dados do ataque) aparecem na Tabela 34.

Bônus para Armas Semelhantes

Quando um personagem adquire perícia em uma arma, ele está aprendendo a usá-la de forma eficiente. No entanto, muitas armas têm características similares. Uma espada longa, uma espada bastarda e um montante, ao mesmo tempo em que são diferentes, são todos pesados e cortantes. Um personagem que é treinado com uma dessas espadas sabe algo sobre o uso das demais. Ele não é perito com as armas semelhantes à sua, mas conhece um pouco a respeito de seu manuseio. Quando um personagem usa uma arma similar àquela em que é perito, a sua penalidade é só metade da normal. Um homem de armas, por exemplo, teria -1 como penalidade usando armas semelhantes, em vez de -2. Um arcano teria -3 de penalidade em vez de -5.

Decisões específicas sobre quais as armas semelhantes entre si cabem ao Mestre. Existem várias categorias possíveis que podem auxiliá-lo na escolha. Citamos, a seguir, algumas dessas categorias;



Machadinha, machado de batalha;
Arco curto, arco longo, arco composto;
Besta grande e pequena;
Glaive, alabarda, bardiche, voulge, guisarem, glaíve-guisarme, guisarme-voulge;
Arpão, lança, tridente, azagaia;
Maça, maça de cavalaria, maça-estrela, mangual, martelo e clava;
Bidente, Ranseur, Spetum, Partisan;
Espada bastarda, espada longa, montante;
Funda, cajado-funda;

Especialização em Armas

Ser competente com uma arma é muito diferente de ser um mestre. Há os homens de armas e os artistas do combate. Um esgrimista olímpico é muito mais que um simples atleta; ele pode fazer coisas com sua arma que surpreenderiam muitos esgrimistas médios.

Em AD&D, parte do talento de seu personagem é espelhado nos bônus que ele ganha à medida que alcança níveis mais altos. Ao avançar, ele se torna um guerreiro mais sábio e perigoso. A experiência ensina-lhe a antecipar seu oponente, e a aproveitar qualquer vantagem que apareça. Mas isso é um aperfeiçoamento genérico, obtido graças ao constante adestramento dos sentidos e do senso de oportunidade do personagem. Essa evolução atua em todos os tipos de luta.

Especialização em armas é uma regra opcional, que permite a um guerreiro (somente) escolher uma única arma e se especializar em seu uso. Qualquer arma pode ser escolhida. Especialização é normalmente anunciada (e paga com pontos de perícia com armas) quando o personagem é criado. Mesmo depois do personagem ganhar experiência, ele ainda pode escolher a especialização em uma arma, desde que tenha pontos de perícia com armas disponíveis.

Um especialista em armas é como um arcano especialista. Especialização requer dedicação mental e treinamento. Por isso, personagens multiclasse não podem usar a especialização em armas; isso só está disponível para guerreiros de classe única.

Custo da Especialização

A especialização em armas é obtida através da dedicação extra de um ponto de perícia com armas para a arma escolhida. Para especializar-se em qualquer tipo de arma para combate corpo a corpo ou besta, o personagem deve dedicar 2 pontos – 1 para ser perito e outro para ser especialista. Qualquer arco (diferente da besta) requer um total de 3 pontos: 1 para a perícia e 2 para a especialização. Vamos presumir, por um momento, que Rath, o anão, decida se especializar em martelos de batalha. Dois de seus pontos de perícia são, então, dedicados ao martelo. Com os 2 restantes, ele pode se tornar perito em espada curta e arco curto (por exemplo).

Efeitos da Especialização

Quando um personagem especializa-se em uma arma de combate corpo a corpo, ele ganha um bônus de +1 para todas as jogadas de ataque com aquela arma, e um bônus de +2 para todas as jogadas de dano (adicionado aos bônus de Força e magia, se houver.) Os bônus de ataque não são mágicos e não permitem ao personagem afetar uma criatura que só pode ser destruída por armas mágicas. Especialistas em arcos e bestas obtêm uma categoria de alcance adicional: tiro certo. A distância de tiro certo para arcos vai de 2 a 10 metros. Tiro certo para bestas vai de 2 a 20 metros. Numa faixa de tiro certo, o personagem obtém um modificador de +2 nas jogadas de ataque. Nenhum dano adicional é causado, mas outros bônus, como Força (para arcos) e magia ainda se aplicam. Além disso, se o personagem tem uma flecha preparada ou a besta já carregada, e seu alvo na mira, ele pode atirar no início da rodada, antes do teste de iniciativa.

Guerreiros especialistas também ganham ataques extras antes daqueles que não se especializaram. Bônus em número de ataques por rodada para especialistas estão listados na Tabela 35. A utilização desta tabela é explicada no Capítulo 9: Combate. Especialistas em arco não obtêm ataque adicional por rodada.

Perícias Comuns

Um Personagem é mais que uma coleção de modificadores de combate. Muitas pessoas dispõem de uma ampla variedade de perícias aprendidas ao longo dos anos. Por exemplo, quantos talentos você possui? Se freqüentou a escola durante onze anos, foi moderadamente ativo em cursos particulares e razoavelmente bem nas suas notas, o que vem a seguir pode ser uma lista parcial de seus talentos:

Ler e escrever português
Geometria, álgebra e trigonometria
Química básica
Física básica
Música (tocando instrumento, cantando ou os dois)
Ler e falar inglês (ou francês, alemão, etc.)
Administração de dinheiro (em compras ou em casa)
Datilografia
História
Biologia básica

Além das coisas aprendidas na escola, você também aprendeu com seus pais, amigos, com os escoteiros ou outros grupos. Talvez você possa adicionar alguns dos itens abaixo à sua lista:

Natação	Acampamento
Pesca	Canoagem
Navegação	Hipismo
Primeiros-socorros	Treinamento de animais
Cozinhar	Costura
Bordado	Dança

Se ainda levarmos em consideração todos os seus hobbies e todas as coisas que você já fez, sua lista de talentos aumenta mais. De fato, se você resolver escrever tudo, o número de coisas que irão aparecer poderá deixá-lo surpreso. E, nesse ponto, você é (ou era) ainda jovem!

Agora imagine que, tendo se formado no colégio, você arruma um emprego. Isso significa que você passa a ser apenas um carpinteiro, mecânico, eletricista, vendedor ou secretária? Claro que não; você é muito mais do que só o seu trabalho. Todas aquelas coisas aprendidas na escola, ou em qualquer outro lugar, são partes da sua identidade. Não deveria ser a mesma coisa para o seu personagem?

Para a interpretação completa de um personagem, você deve saber o quê ele pode fazer. Para isso existem três diferentes métodos que podem ser usados: o que você conhece, os talentos secundários ou perícias comuns. Cada uma dessas possibilidades é opcional, mas todas aumentam a quantidade de detalhes em torno de seu personagem.

Capítulo 5

Usando o Que Você sabe

Se o seu Mestre decide não usar talentos secundários ou perícias comuns, vão surgir situações em que você terá que determinar se o seu personagem sabe ou não algumas coisas. Por exemplo, Delsenora, a maga, escorrega na borda de uma cascata e cai dentro da água. A correnteza a leva para o meio do rio. Para sair dali, ela deve nadar. Mas, Delsenora sabe nadar?

Uma maneira de responder a isso é imaginar que o seu personagem sabe a maioria das coisas que você conhece. Você nada? Se a resposta for positiva, então seu personagem sabe nadar. Se você tem alguma noção de alpinismo, hipismo, carpintaria ou costura, o personagem entende dessas coisas também. Isso se aplica às coisas que seu personagem pode querer construir. Talvez seu personagem decida montar uma catapulta. Se você puder mostrar ao Mestre como fazer tal dispositivo, ele deverá permitir que o personagem tenha o mesmo conhecimento. De fato, você deveria visitar a biblioteca local só para obter essa informação.

Existem vantagens reais para este método. Você pode aprender alguma coisa na biblioteca ou na escola e trazê-ta para dentro do jogo. Além disso, existem poucas regras para atrapalhar a diversão. E como são poucas, o Mestre dispõe de bastante flexibilidade, e pode encenar todo o drama inerente numa cena.

As desvantagens desse método são os problemas que surgem. Primeiro, você sabe muitas coisas que seu personagem não deveria – eletrônica básica, os componentes da pólvora, ou até mesmo o cálculo diferencial.

Você tem muitos conhecimentos que simplesmente não existiam na Idade Média, assim como uma pessoa do século XX nunca precisou aprender de que maneira se faz armadura.

Você saberia esfolar um cervo? Salgar a carne para o jantar? Transformar fibras em linho? Cobrir um telhado com sapé? Ler símbolos heráldicos?

Você até pode ter tais conhecimentos, mas não há jeito de considerá-los "comuns". Mas no mundo medieval eles são coisas do dia a dia.

Além disso, conhecer um pouco de uma técnica ou arte não significa dominá-la, e há uma grande diferença entre os dois. Quando Delsenora caiu no rio caudaloso, ela teve que nadar para sair. Mas ela tinha condições para vencer a correnteza? O Mestre deverá criar uma regra para lidar com a situação. Talvez você saiba nadar, mas será que você pode nadar bem o suficiente para escapar de uma correnteza violenta?

O maior obstáculo para esse método é que não existem regras para resolver situações complicadas. O Mestre deverá criá-las durante o jogo. Alguns jogadores e Mestres divertem-se fazendo isso. Eles pensam em boas respostas rapidamente. Muitos consideram isso como grande parte da diversão. Esse método lhes parece perfeito, e eles devem usá-lo.

Outros jogadores e Mestres gostam de ter regras claras para evitar discussões. Se esse é o caso do seu grupo, é melhor usar talentos secundários ou perícias comuns.

Talentos Secundários

O segundo método para determinar o que o seu personagem sabe é designar-lhe talentos secundários. Esses talentos representam grandes áreas de especialização. Muitos correspondem a profissões que o personagem pode ter estudado antes de se decidir por uma vida de aventuras. Talentos secundários são mais genéricos que perícias comuns (explicadas adiante), e esses dois métodos não devem ser usados em conjunto.

Todo personagem tem a chance de adquirir um talento secundário, escolhendo-o diretamente na Tabela 36 ou jogando o dado de porcentagem. O lance de dados pode resultar em um, dois, ou nenhum talento secundário.

Uma vez que o personagem recebe um talento secundário, fica a cargo do jogador e do Mestre determinar o que se pode fazer com isso. Os itens entre parênteses após cada talento descrevem algumas das coisas que o personagem conhece. Outros conhecimentos podem ser adicionados, com a aprovação do Mestre. Assim, um caçador deve ter alguma informação básica sobre como encontrar comida num ambiente selvagem, e sobre como identificar animais através dos rastros. O caçador também poderia conhecer os hábitos dos animais perigosos, e a forma correta de espreitar uma presa.

Como o método anterior ("usando o que você sabe"), este tem pontos fortes e fracos. Talentos secundários não possuem regras para determinar se um personagem se sai bem quando tenta algo particularmente difícil. É correto assumir que uma tarefa simples automaticamente terá sucesso. (Um caçador poderia encontrar comida sozinho, sem dificuldades.) Para tarefas mais complicadas, o Mestre deve dar ao personagem uma chance de ser bem sucedido, definindo uma porcentagem ou exigindo um **teste de resistência** ou de Habilidade. A situação continua bem flexível.

Essa flexibilidade significa que algumas vezes o Mestre precisará criar regras para resolver as situações. Como mencionado anteriormente, alguns Mestres se divertem com isso, outros, não. Talentos secundários definem e limitam as opções dos jogadores, mas não simplificam o trabalho do mestre.

Perícias Comuns

O método mais detalhado para lidar com os talentos dos personagens é o das perícias comuns. Elas são muito parecidas com as perícias com armas: cada personagem começa com um número específico de pontos, e vai ganhando pontos adicionais à medida que avança em nível. Os pontos iniciais devem ser gastos imediatamente; não se pode deixá-los de reserva.

Perícias comuns são a forma mais detalhada de se descobrir exatamente o que o personagem sabe fazer. Elas permitem ao jogador escolher dentro de uma grande variedade de opções, e definir os efeitos de cada escolha. Esse sistema, no entanto, não é livre de desvantagens. Em primeiro lugar, as perícias comuns são definidas segundo critérios rígidos. Dessa forma, as opções do jogador e do Mestre ficam limitadas. Ao mesmo tempo, existirão, ainda, algumas perguntas sem respostas, mesmo dentro desse sistema. E, se nos sistemas anteriores as dúvidas eram amplas e genéricas, agora elas tendem a ser bastante específicas. Segundo, o sistema de perícias comuns aumenta a quantidade de tempo necessário para criar um personagem. Embora o resultado final seja mais completo, serão gastas de 2 a 3 horas para formar o personagem. Jogadores novatos podem ficar confusos com tantas opções e regras.

Ao contrário das perícias com armas, onde algumas não estavam

disponíveis para certas classes, todas as perícias comuns estão à disposição de qualquer personagem. Apesar disso, existem perícias que são facilmente aprendidas por determinadas classes, e com maior dificuldade por outras.

A Tabela 37 contém algumas perícias comuns. Elas estão divididas em categorias, que correspondem aos grupos de classes. As perícias apresentadas abaixo do nome de cada grupo, podem ser facilmente assimiladas pelos personagens correspondentes. Uma quinta categoria – "geral" – contém perícias que podem ser assimiladas facilmente por qualquer personagem.

Consulte a Tabela 38. Quando um jogador seleciona uma perícia comum de alguma das categorias que aparecem embaixo do título "Grupo de Perícias" e diante do nome de sua classe de personagem, essa perícia requer o número de pontos apresentado na Tabela 37. Quando um jogador seleciona uma perícia de qualquer outra categoria, isso requer o gasto de um ponto extra, além do especificado.

Usando Perícias Comuns

Quando um jogador declara que seu personagem está usando uma perícia, ou a tentativa é automaticamente bem-sucedida, ou o personagem deve fazer um teste. Se a tarefa é simples, ou a perícia é de uso limitado dentro do jogo (como sapataria ou carpintaria), o teste de perícia não é necessário. Se a tarefa que o personagem está tentando realizar é difícil, ou está sujeita a falhas, o teste de perícia deve ser feito. Leia a descrição das perícias para maiores detalhes.

Se um teste de perícia for necessário, a Tabela 37 define qual Habilidade deve ser usada com cada perícia. Adicione o modificador (positivo ou negativo) que aparece na Tabela 37 aos pontos da Habilidade apropriada. Então, o jogador lança 1d20. Se o resultado é igual ou menor que o valor ajustado da Habilidade, o personagem conseguiu. Se o resultado é maior que o valor da Habilidade modificada, o personagem falha na tarefa. (Um resultado de 20 sempre representa falha.) O Mestre determina qual o efeito do fracasso.

Para usar a perícia o personagem deve ter todas as ferramentas e materiais necessários. Um carpinteiro não pode fazer muita coisa sem ferramentas, e um ferreiro é de pouca serventia longe de uma boa forja. O personagem também deve ter tempo suficiente para fazer seu trabalho. Certamente a perícia carpintaria habilita seu personagem a construir uma casa, mas não num único dia! Algumas descrições de perícias definem quanto tempo deve ser gasto em certas tarefas. Na maioria das vezes, entretanto, esse tipo de decisão fica a cargo do Mestre.

O Mestre pode aumentar ou diminuir a chance de sucesso num teste de perícia se a situação o exigir. Fatores que podem afetar o teste incluem disponibilidade e qualidade das ferramentas, qualidade da matéria-prima usada, tempo gasto durante o trabalho, dificuldade da tarefa, familiaridade do personagem com o trabalho. Um modificador positivo deve ser adicionado aos pontos de habilidade usados para o teste. Um modificador negativo, por sua vez, é subtraído.

Rath, com a perícia de forjaria, faz ferraduras há anos. Devido a sua familiaridade com a tarefa, e ao fato de todas as ferramentas estarem à mão, o Mestre permite-lhe fazer ferraduras automaticamente, sem riscos de falha. Entretanto, Delsenora convenceu Rath a produzir uma elaborada gaiola de ferro fundido (ela precisa disso para criar um item mágico). Rath nunca fez isso antes, e o trabalho é muito intrincado, então o Mestre impõe uma penalidade de -3 ao teste de Habilidade.

Quando dois personagens peritos trabalham juntos na mesma tarefa, a maior pontuação de Habilidade é usada (o teste é feito pelo personagem que tiver maior chance de sucesso). Além do mais, um bônus de +1 é adicionado graças à assistência oferecida pelo outro personagem. O bônus nunca pode ser maior que +1; afinal, ter ajudantes demais pode ser pior do que não ter.

O valor das perícias comuns pode crescer acima do valor de Habilidade iniciai do personagem. Para cada ponto adicional que o personagem possui numa perícia comum, ele recebe um bônus de +1 em seus testes para usar aquela perícia. Portanto, Rath (se não fosse um aventureiro) deveria gastar seus pontos adicionais em sua

Tabela 36:

Talentos Secundários

Resultado de D100	Talento Secundário
01-02	Armeiro (fazer, reparar e avaliar armaduras e armas)
03-04	Armeiro (fazer, reparar e avaliar arcos e flechas)
05-10	Fazendeiro (agricultura básica)
11-14	Pescador (natação, uso de redes e pilotagem de pequenos barcos)
15-20	Homem da Floresta (conhecimento básico das florestas, extração de madeira)
21-23	Jogador (conhecimento de jogos de azar)
24-27	Cavalariço (lidar com animais)
28-32	Caçador (conhecimento básico das florestas, esquartejamento de animais, conhecimento básico sobre seguir trilhas e rastros)
33-34	Joalheiro (avaliação de jóias e gemas)
35-37	Trabalhador de couro (esfolamento de animais, serviço de curtume)
38-39	Desenhista/Pintor (desenho de mapas, apreciação de obras de arte)
40-42	Pedreiro (cortar rochas)
43-44	Minerador (cortar rochas, teste e avaliação de metais preciosos)
45-46	Navegador (astronomia, condução de embarcações, natação, navegação)
47-49	Marinheiro (condução de embarcações, natação)
50-51	Escriba (ler, escrever, matemática básica)
52-53	Artesão de bordo (condução de embarcações, carpintaria)
54-56	Alfaiate/Tecelão (tecer, costurar, fazer roupas)
57-59	Cocheiro/Carregador (lidar com animais, consertos em carroças)
60-62	Mercador/Negociante (avaliação de bens comuns)
63-66	Caçador de peles (conhecimentos básicos das florestas, esfolamento)
67-68	Ferreiro de armas (fazer, reparar e avaliar armas)
69-71	Carpinteiro (carpinteiro, entalhador)
72-85	Nenhum talento de valor mensurável
86-00	Jogue os dados novamente

Tabela 37:

Grupos de Perícias Comuns

Geral

Perícia	Nº de Pontos Necessários	Habilidade Relevante	Modificador do Teste
Agricultura	1	Inteligência	0
Artesanato em Couro	1	Inteligência	0
Cantar	1	Carisma	0
Carpintaria	1	Força	0
Cavalgar Criatrura Alada	2	Sabedoria	-2
Cavalgar Criatura Terestre	1	Sabedoria	3
Cerâmica	1	Destreza	-2
Costura/Alfaiataria	1	Destreza	-1
Cozinhar	1	Inteligência	0
Dança	1	Destreza	0
Etiqueta	1	Carisma	0
Forjaria	1	Força	0
Heráldica	1	Inteligência	0
Idiomas Modernos	1	Inteligência	0
Lidar com Animais	1	Sabedoria	-1
Marinhagem	1	Destreza	1
Mineração	2	Sabedoria	-3
Natação	1	Força	0
Pesca	1	Sabedoria	-1
Preparar bebidas	1	Inteligência	0
Preparar Fogueira	1	Sabedoria	-1
Sapataria	1	Destreza	0
Senso de Direção	1	Sabedoria	1
Senso do Clima	1	Sabedoria	-1
Talento Artístico	1	Sabedoria	0
Tecelagem	1	Inteligência	-1
Trabalhar em pedra	1	Força	-2
Treinar Animais	1	Sabedoria	0
Uso de Cordas	1	Destreza	0

Sacerdote

Perícia	Nº de Pontos Necessários	Habilidade Relevante	Modificador do Teste
Astrologia	2	Inteligência	0
Conhecimento Místico	1	Inteligência	-2
Cura	2	Sabedoria	-2
Engenharia	2	Inteligência	-3
Herbalismo	2	Inteligência	-2
História Antiga	1	Inteligência	-1
História Local	1	Carisma	0
Idiomas Antigos	1	Inteligência	0
Instrumento Musical	1	Destreza	-1
Ler/Escrever	1	Inteligência	1
Navegação	1	Inteligência	-2
Religião	1	Sabedoria	0

Ladino

Perícia	Nº de Pontos Necessários	Habildiade Relevante	Modificador do Teste
Acrobacia	1	Destreza	0
Andar na Corda-Bamba	1	Destreza	0
Avaliação	1	Inteligência	0
Disfarce	1	Carisma	-1
Falsificação	1	Destreza	-1
História Antiga	1	Inteligência	-1
História Antiga	1	Carisma	0
Instrumento Musical	1	Destreza	-1
Jogo	1	Carisma	0
Lapidação	2	Destreza	-2
Leitura de Lábios	2	Inteligência	-2
Lutar no Escuro	2	NN*	NN*
Malabarismo	1	Destreza	-1
Preparar Armadilhas	1	Destreza	-1
Saltar	1	Força	0
Ventriloquismo	1	Inteligência	-2

Homem de Armas

Perícia	Nº de Pontos Necessários	Habildiade Relevante	Modificador do Teste
Caça	1	Sabedoria	-1
Conduzir Carruagem	1	Destreza	2
Conhecimento dos Animais	1	Inteligência	0
Correr	1	Constituição	-6
Fabricação de Arcos e Flechas	1	Destreza	-1
Fazer Armaduras	2	Inteligência	-2
Forjar Armas	3	Inteligência	-3
Jogo	1	Carisma	0
Lutar no Escuro	2	NN*	NN*
Montanhismo	1	NN*	NN*
Navegação	1	Inteligência	-2
Preparar Armadilhas	1	Destreza	-1
Rastrear	2	Sabedoria	0
Sobrevivência	2	Inteligência	0
Vigor	2	Constituição	0

Arcano

Perícia	Nº de Pontos Necessários	Habilidade Relevante	Modificador do Teste
Astrologia	2	Inteligência	0
Conhecimento Místico	1	Inteligência	-2
Engenharia	2	Inteligência	-3
Herbalismo	2	Inteligência	-2
História Antiga	1	Inteligência	-1
Idiomas Antigos	1	Inteligência	0
Lapidação	2	Destreza	-2
Ler/Escrever	1	Inteligência	1
Navegação	1	Inteligência	-2
Religião	1	Sabedoria	0

*NN = Não Necessário

profissão, para tornar-se um bom ferreiro, ganhando bônus de +1, +2, +3 ou mais em seus testes de Habilidade.

Muitos PdMs artesãos são mais competentes em suas áreas do que os personagens; esses artesãos devotaram toda sua energia para aperfeiçoar uma única perícia. Além do mais, velhos mestres normalmente têm mais talento que jovens aprendizes – a não ser que o jovem tenha uma pontuação de Habilidade excepcional! Entretanto, idade não é garantia de talento. Lembre-se de que conhecer um ofício e ser bom nele são duas coisas diferentes. Existem ceramistas ruins, medíocres, e os verdadeiros artesãos. Esses casos têm menos a ver com idade do que com dedicação e talento.

Descrição das Perícias Comuns

A lista abaixo traz todas as perícias, sem divisão por grupos. Cada descrição oferece uma idéia gerai do que um personagem com determinada perícia sabe ou pode fazer. Além disso, algumas descrições incluem regras para usos ou situações específicas, ou informações exatas sobre os efeitos da perícia.

Acrobacia: O personagem conhece todas as formas de acrobacia – mergulhar, dar cambalhotas, plantar bananeira, dar saltos mortais, etc. O perito só pode realizar acrobacias se estiver carregando carga leve, ou pouco peso. Além do aspecto divertido da perícia, a acrobacia pode melhorar a CA do personagem em 4 contra ataques mirados diretamente contra ele, e em qualquer rodada de combate. Isso só acontece se o acrobata tiver a iniciativa da rodada, e desistir de fazer ataques. Num combate sem armas, ele pode aumentar o resultado de sua jogada de ataque em 2.

Num teste de perícia bem-sucedido, o personagem sofre somente metade do dano normal em quedas em 20 metros ou menos, e nenhum em quedas de 3 metros ou menos. Quedas de alturas maiores que 20 metros produzem dano normal.

Agricultura: O personagem tem um conhecimento básico de agricultura. Isso inclui plantio, colheita, estocagem de grãos, domesticar animais, serviços de açougueiro e outros trabalhos típicos de uma fazenda.

Andar na Corda-Bamba: O personagem pode tentar andar sobre cordas estreitas ou vigas, com chances maiores que o normal de conseguir chegar até o fim. Ele pode tentar andar sobre qualquer superfície com um ângulo não maior que 45° para cima ou para baixo. A cada rodada o personagem pode andar 20 metros. Um teste de perícia é feito a cada 20 metros (ou parte disso) andados, com uma falha indicando queda. O teste é feito com uma penalidade de -10 no valor de Habilidade se a superfície tiver 2,5 centímetros ou menos de espessura (uma corda), uma penalidade de -5 se tiver de 5 a 15 centímetros de largura, e não é modificada se tiver de 16 a 30 centímetros de largura. Espessuras superiores a 30 dispensam o teste de perícia, ao menos sob circunstâncias normais. Todos os pontos adicionais gastos nessa perícia reduzem os modificadores em 1.0 uso de uma barra para equilíbrio reduz essas penalidades em 2. Vento e vibrações aumentam a penalidade entre 2 e 6.

O personagem pode tentar lutar enquanto estiver na corda-bamba, mas sofre -5 de penalidade na sua jogada de ataque, e deve fazer um teste de perícia no começo de cada rodada para evitar a queda. Uma vez que o personagem não pode fazer grandes movimentos, ele não recebe modificadores de Destreza para CA. Se o perito for atingido enquanto estiver na corda, um teste de perícia deve ser feito imediatamente.

Artesanato em Couro: Essa perícia habilita o personagem a tingir e a trabalhar com couro, e a fazer roupas e outros objetos com essa matéria-prima. O personagem pode fazer corseletes, assim como, mochilas, alforjes, selas e todos os tipos de arreios.

Astrologia: Essa perícia dá ao personagem algum entendimento das supostas influências dos astros. Sabendo a data e local de nascimento de alguém, o astrólogo pode preparar um estudo sobre o futuro dessa pessoa. A visão do futuro é limitada aos próximos trinta dias, e seu conhecimento é, na melhor das hipóteses, vago. Se o teste for um sucesso, o astrólogo pode prever algum evento genérico – uma batalha, um amigo perdido, uma nova amizade, etc. O Mestre decide o teor exato da previsão (baseado nas suas anotações para as próximas sessões de jogo). Perceba que a previsão não garante o resultado, ela só aponta o provável futuro. Se o teste falha, nenhuma informação é obtida, a menos que o dado produza um 20 natural. Neste caso, a previsão é absolutamente falsa.

É claro que essa perícia requer preparação e conhecimento prévio por parte do Mestre. Por isso, é permitido ao Mestre evitar algumas questões, embora isto não deva ser feito muitas vezes. Jogadores que querem fazer a vida do Mestre mais fácil (sempre uma boa idéia) devem considerar que talvez seja melhor usar essa perícia no final de uma sessão de jogo, dando ao Mestre um tempo para preparar a resposta. Ele pode usá-la como um catalisador para próximas aventuras – algo que deixará os jogadores prontos para visitar certos lugares, ou fazer certas coisas.

Personagens com essa perícia recebem um bônus de +1 para todos os testes de navegação, desde que as estrelas possam ser vistas.

Avaliação: Essa perícia é muito útil para ladrões, pois permite aos personagens estimar o valor e a autenticidade de antiguidades, objetos de arte, jóias, gemas lapidadas ou outros objetos. (O Mestre pode excluir objetos muito exóticos, ou raros demais para serem reconhecidos.) O personagem deve ter o objeto em mãos para examiná-lo. Um teste é então realizado secretamente pelo Mestre, e permite estimar o valor para a centena ou milhar de peças de ouro mais próxima, e identificar falsificações. Caso o teste falhe, o personagem não consegue estimar o preço. Se o Mestre tirar um 20 no dado, o personagem errará miseravelmente a estimativa, e sempre em seu próprio prejuízo.

Caça: Num ambiente selvagem, o personagem pode espreitar e capturar presas. Um teste de perícia deve ser feito com uma penalidade

Tabela 38:

Sobreposição de Grupos de Perícias

Classe	Grupo de Perícias
Guerreiro	Homem de Armas, Geral
Paladino	Homem de Armas, Geral, Sacerdote
Ranger	Homem de Armas, Arcano, Geral
Clérigo	Sacerdote, Geral
Druida	Sacerdote, Homem de Armas, Geral
Mago	Arcano, Geral
Ilusionista	Arcano, Geral
Ladrão	Ladino, Geral
Bardo	Ladino, Homem de Armas, Arcano, Geral

de -1 ao valor da Habilidade para cada personagem sem a perícia de caça no grupo, Se a jogada for bem sucedida, o caçador (e aqueles com ele) chegam de 101 a 200 metros (100 + 1d100) do animal. O grupo pode tentar cercar a área, mas um teste de perícia deve ser feito para cada 20 metros que o grupo se aproxime. Se a espreita for bem-sucedida, o caçador automaticamente surpreende o animal. O tipo de animal espreitado depende da natureza do terreno e da decisão do Mestre.

Cantar: O personagem é um bom cantor, e pode usar essa perícia para divertir outras pessoas, e talvez ganhar um pouco de dinheiro (note que os bardos podem fazer isso automaticamente). Não é necessário um teste de perícia para cantar. O personagem pode criar peças para coral se passar num teste.

Carpintaria: A perícia em carpintaria permite ao personagem realizar trabalhos em madeira: construir casas, armários, etc. Ferramentas e materiais devem estar disponíveis. O personagem pode construir itens básicos graças à sua experiência, sem a necessidade de plantas ou projetos. Itens incomuns ou difíceis (uma catapulta, por exemplo) requerem um projeto feito por um engenheiro. Objetos muito incomuns ou muito complexos (como os mecanismos de um relógio de madeira) requerem um teste de perícia.

Cavalgar Criatura Alada: 0 personagem é treinado para lidar com uma montaria voadora, que deve ser escolhida com a perícia. Pontos adicionais podem ser usados para se aprender a cavalgar outros tipos de criaturas. Diferente do que acontece com as montarias terrestres, o personagem deve ter a perícia (ou voar com alguém que a possua) para poder lidar com a criatura voadora. Além de montar, o personagem com essa perícia poderá:

▪ Pular sobre a sela da criatura (quando a montaria estiver parada no chão) e esporear o animal para que ele alce vôo, como uma única ação. Essas ações não exigem teste de perícia.

▪ Pular das costas da montaria e deixar-se cair 3 metros em direção ao solo, ou sobre uma outra montaria (terrestre ou aérea). Aqueles com pouca carga podem se deixar cair sem teste de perícia. Em todas as outras situações, o teste é necessário. Uma jogada mal-sucedida significa que o personagem sofre um dano normal de queda (por cair de cara no chão) ou erra o alvo (talvez perdendo muitos pontos de vida como resultado). O personagem que está caindo em direção ao solo pode tentar um ataque, se o teste de perícia for feito com uma penalidade de -4 para a jogada de Habilidade. Uma falha trará as conseqüências acima.

▪ Esporear sua montaria para conseguir maiores velocidades num teste bem-sucedido, adicionando 1d4 à laxa de movimentação da criatura. Esta velocidade pode ser mantida por quatro rodadas consecutivas. Se o teste falhar, uma tentativa pode ser feita novamente no próximo turno. Se dois testes falharem, novas tentativas não poderão acontecer antes do início do próximo turno. Depois das rodadas em alta velocidade, a movimentação da montaria cai para 2/3 do normal, e sua capacidade de manobra (veja Glossário) diminui em uma classe. Estas condições duram até que a montaria desça, e consiga descansar ao menos uma hora.

▪ O cavaleiro pode guiar sua montaria com seus joelhos ou pés,mantendo as mãos livres. Um teste de perícia é leito somente depois que o personagem sofrer dano. Se o teste falhar, o personagem é arrancado da sela. Um segundo teste é permitido para ver se o personagem consegue se segurar (ainda que pendurado, segurando-se com apenas uma mão ou outra situação igualmente perigosa). Se isto falhar, o cavaleiro cai. Certamente o cavaleiro pode se amarrar à sela; no entanto, isto poderá ser uma desvantagem caso sua montaria seja morta e mergulhe em direção ao solo.

Cavalgar Criatura Terrestre: Estes personagens são peritos na arte de montar e dominar cavalos ou outros tipos de montarias que correm sobre o solo. Quando um ponto é gasto, o personagem deve declarar em que tipo de montaria ele é perito. Possibilidades incluem grifos, unicórnios, lobos gigantes e virtualmente qualquer criatura usada como montaria por humanos, semi-humanos ou humanóides.

Um personagem com perícia em cavalgar pode realizar leitos abaixo. Alguns são automáticos, enquanto outros precisam de um sucesso no teste de perícia.

▪ O personagem pode saltar sobre a sela quando o cavalo ou outra montaria ainda estiver parado. A armadura não interfere. Não existe necessidade de teste de perícia. O personagem precisa fazer o teste, se quiser que a criatura entre em movimento na mesma rodada do salto ou se quiser aterrissar sobre a sela de uma montaria em movimento. Uma falha indica que o personagem caiu no chão,presumivelmente um tanto embaraçado.

▪ O personagem pode querer que a montaria pule obstáculos altos, ou salte cobrindo uma certa distância. Não é necessário fazer um teste se o obstáculo tiver menos de 1 metro de altura, ou a distância for menor que 4 metros; se o personagem quiser fazer um teste de perícia, a montaria pode ser levada a saltar obstáculos de mais de 2,5 metros de altura, ou pular sobre distâncias de até 10 metros. Sucesso significa que a montaria conseguiu pular. Uma falha indica que ela estacou diante do obstáculo, ou simplesmente não fez o salto. O personagem precisa fazer outro teste para ver se consegue se manter na sela, ou cai no chão.

▪ O personagem pode esporear seu cavalo para conseguir grandes velocidades, adicionando 2 metros por rodada na taxa de movimentação do animal, até um máximo de quatro turnos. Isto exige um teste de perícia a cada turno para ver se a montaria suporta o esforço.Se o teste inicial falhar, novas tentativas não poderão ser feitas, mas a montaria ainda pode se mover normalmente. Se um dos testes subseqüentes talharem, a montaria desacelera imediatamente até a velocidade de caminhada, e o personagem deve descer do animal e guiá-lo a pé por um turno. Em qualquer caso, depois de quatro turnos decorrida, o cavaleiro deve desmontar e guiar a criatura por um turno.

▪ O personagem pode guiar sua montaria com os joelhos, habilitando-se a usar armas que exijam as duas mãos livres (assim como arco e o montante). Esta proeza não requer teste de perícia, a não ser que o personagem sofra dano enquanto estiver cavalgando.

Neste caso, é necessário o teste. Uma falha significa que o personagem caiu no chão e recebe mais 1d6 pontos de dano.

▪ O personagem pode se pendurar ao longo de um dos flancos da montaria, usando-a como um escudo contra ataques. Esta manobra impede o uso de armadura ou a realização de ataques. A CA do personagem cai em 6 enquanto ele estiver protegido pelo corpo do animal. Qualquer ataque que pudesse ter atingido a CA normal do personagem na verdade acertou a montaria. Não é necessário teste de perícia.

▪ O personagem pode saltar das costas de seu cavalo para o chão e realizar um ataque corpo a corpo contra qualquer personagem ou criatura dentro de 3 metros. O jogador deve fazer um teste de perícia bem-sucedido, com uma penalidade de -4. No caso de falha, o personagem não consegue se estabilizar e cai grosseiramente no chão, sofrendo 1d3 pontos de dano.

Cerâmica: O personagem com essa perícia pode criar qualquer tipo de vaso de argila ou recipiente usado no mundo de campanha. O perito precisa de uma roda giratória e um forno, e de um suprimento de argila. O personagem pode criar dois itens de tamanho pequeno ou médio, ou um objeto grande, por dia. Os itens ainda precisam ser cozidos no forno em um dia adicional.

A matéria-prima envolvida custa três peças de bronze para um item pequeno, cinco para um médio, e uma peça de prata para um objeto grande.

Conduzir Carruagens: Um personagem com essa perícia é capaz de guiar uma carruagem, sobre qualquer tipo de terreno, com velocidade 1/3 superior à de qualquer outro que não possua a perícia. Note que o personagem não ganha a capacidade de levar carruagens a locais onde este tipo de veículo normalmente não poderia ir. Nem a melhor carruagem do mundo pode subir uma montanha.

Conhecimento dos Animais: Essa perícia habilita um personagem a observar as ações ou habitat de um animal, e interpretar o que está acontecendo. As ações podem revelar se a criatura é perigosa, se está com tome, protegendo seus filhotes ou defendendo o território. Além disso, uma observação cuidadosa de sinais e comportamentos pode também indicar a localização de água potável, de uma manada, de algum predador ou perigo iminente, bem como de fogo na floresta. O Mestre faz o teste de perícia em segredo. Um sucesso significa que o personagem entendeu as ações básicas da criatura. Se o teste falhar por uma diferença de quatro ou menos, nenhuma informação é obtida. Se o teste falhar por cinco pontos ou mais, o personagem interpreta mal as ações da criatura.

Um personagem também pode imitar os sons e gritos dos animais com os que ele tem familiaridade (de acordo com sua história pessoal). Esta capacidade é limitada pelo volume de som necessário. O rugido de um Tiranossauro Rex estaria além das possibilidades de um personagem normal. Um teste de perícia bem sucedido significa que somente meios mágicos podem distinguir entre o som produzido pelo personagem e a voz do verdadeiro animal. O grito é bom o suficiente para enganar os animais, talvez assustando-os ou chamando-os para perto. Um teste mal-sucedido significa que o som é incorreto de alguma maneira. Um grito falho ainda pode enganar alguns ouvintes, mas criaturas que conheçam bem o som imitado detectarão a fraude automaticamente. Todas as outras criaturas e personagens podem ser submetidos a um teste de Sabedoria para reconhecer a imitação.

O conhecimento dos animais aumenta as chances de sucesso na colocação correta de armadilhas de caça, desde que o personagem conheça os hábitos da criatura a ser caçada.

Conhecimento Místico: Apesar dessa perícia não conceder ao personagem nenhum poder mágico, ela lhe dá familiaridade com as diferentes formas e cerimônias usadas para se lançar magias. Se um perito observar e ouvir alguém que esteja formulando uma magia, ou examinar os componentes materiais usados, ele pode tentar identificar a magia que está sendo lançada. Um teste de perícia deve ser feito para se obter uma identificação correta. Magos especialistas ganham um bônus de +3 para o teste quando tentar identificar magias da sua própria escola. Note que o formulador da magia deve ser observado ao longo de todo o processo de criação do efeito, logo a perícia de conhecimento místico não oferece vantagens em combates mágicos. A perícia é útil, porém, para identificar aquelas magias que não têm efeito visível. Os peritos nesta área também têm uma chance (igual a metade do valor de seu teste de perícia normal) de reconhecer objetos mágicos ou encantados.

Correr: O personagem pode mover-se com o dobro de sua taxa de movimentação normal por um dia. No final do período, ele deve dormir por 8 horas. Depois do primeiro dia, o personagem deve fazer teste de perícia. Se a jogada for bem-sucedida, ele pode continuar com sua movimentação dobrada no dia seguinte. Se a jogada falhar, o personagem não poderá usar sua perícia de correr no outro dia. Se for envolvido numa batalha ao longo do dia que passou correndo, o perito sofre uma penalidade de -1 para suas jogadas de ataque.

Costura/Alfaiataria: O personagem pode costurar e desenhar roupas. Ele também pode fazer todos os tipos de trabalhos bordados e ornamentais. Embora essa perícia não exija testes, o personagem precisa de agulha e linha para trabalhar.

Cozinhar: Apesar de todos os personagens terem conhecimentos rudimentares de cozinha, o personagem com essa perícia é um cozinheiro nato. Um teste só é necessário quando se tenta preparar uma refeição realmente magnífica, digna de um grande chef.

Cura: Um personagem com essa perícia sabe como usar remédios naturais e princípios básicos de primeiros-socorros. Se o personagem atender alguém num prazo de até uma rodada após o ferimento (e fazer um teste de Habilidade bem sucedido) sua ajuda restaurará 1d3 de pontos de vida (só podem ser restaurados os pontos perdidos na rodada anterior). Somente uma tentativa de cura pode ser feita em um determinado personagem por dia.

Se o personagem ferido continuar sob os cuidados de alguém com essa perícia, pontos de vida podem ser recuperados na proporção de um por dia, mesmo durante viagens, ou atividades não cansativas. Se o personagem ferido ficar completamente descansado, ele pode recuperar 2 pontos de vida por dia enquanto estiver sob cuidados. Somente um personagem com as perícias cura e herbalismo pode ajudar outros a se recuperarem na proporção de 3 pontos de vida por dia de descanso. Este cuidado não requer um teste de perícia, mas somente a atenção regular do personagem perito. Até seis pacientes podem ser tratados simultaneamente.

Um personagem com perícia cura pode também tentar socorrer um indivíduo envenenado, mas apenas se o veneno penetrou no corpo da vítima através de uma ferida. Se o personagem for socorrido imediatamente (a rodada após o envenenamento) e os cuidados continuarem pelas próximas cinco rodadas, o paciente ganha um bônus de +2 em seu teste de resistência (adie o teste até a última rodada de atendimento). Um teste de perícia não é necessário, mas o personagem envenenado deve ser socorrido imediatamente (normalmente com o sacrifício de alguma outra ação do personagem com a perícia), e não pode fazer mais nada. Se os cuidados e o descanso forem interrompidos, o personagem envenenado deve fazer imediatamente um teste de resistência contra veneno. O resultado é inalterável pelos meios normais (ou seja, depois do teste, a perícia cura

torna-se inútil). Somente um personagem com as perícias de cura e herbalismo pode tratar de envenenamentos causados por toque ou ingestão (o personagem usa a cura para diagnosticar o veneno, e o herbalismo para preparar o remédio).

Um personagem com a perícia cura pode tentar diagnosticar e tratar doenças. Quando estiver lidando com doenças normais, um teste de perícia bem sucedido automaticamente traz a doença para seu estado mais benigno, e de menor duração. Aqueles que também têm herbalismo ganham um adicional de +2 para este teste. O personagem com a perícia cura também pode tentar atuar contra doenças mágicas, causadas por encantos ou criaturas. Neste caso, um teste de perícia bem sucedido diagnosticará a causa da doença. Porém, uma vez que a doença é de natureza mágica, ela só poderá ser tratada por meios mágicos.

Dança: O personagem conhece muitos estilos de dança, das variedades folclóricas às danças de salão.

Disfarce: O personagem com essa perícia é treinado na arte dos disfarces. Ele pode se tornar semelhante a qualquer tipo de pessoa que seja mais ou menos da mesma altura, idade, peso e raça. Um sucesso no teste indica que o disfarce foi bem feito. Um fracasso significa que o disfarce é, por algum motivo, óbvio.

O personagem pode se disfarçar como alguém do sexo oposto, ou de outra raça, com uma penalidade de -7 para o teste de perícia. O personagem também pode tentar se disfarçar de uma pessoa específica, com uma penalidade de -10. Esses modificadores são cumulativos, então é extremamente difícil para o personagem conseguir se disfarçar como uma pessoa específica do sexo oposto ou outra raça (modificador de -17).

Engenharia: O personagem é treinado como um construtor de grandes e pequenas coisas. Engenheiros podem preparar projetos para tudo, desde máquinas simples (catapultas, fechaduras, moinhos, etc.) até grandes construções (fortalezas, diques). Um teste deve ser feito somente quando o personagem estiver criando algo particularmente complicado ou incomum. Um engenheiro ainda deve encontrar pessoas talentosas para realizar seus projetos, mas ele pode supervisionar os trabalhos.

Um engenheiro também está familiarizado com as técnicas de cerco e sítio a fortalezas, e pode detectar falhas na defesa de um castelo ou construção similar. Ele sabe como construir e usar armas de cerco e máquinas de guerra, como catapultas, brocas e aríetes.

Etiqueta: Essa perícia dá ao personagem um entendimento básico das formas corretas de comportamento e etiqueta para diferentes situações, especialmente na hora de lidar com a nobreza e figuras de posição e poder. Por exemplo, o personagem sabe como dirigir-se a um duque, conhece o protocolo da recepção de um diplomata, gestos que devem ser evitados na presença de anões, etc. Para ocorrências incomuns, é necessário um teste da perícia (uma visita do imperador em pessoa é um acontecimento raro o suficiente). Porém, saber o que fazer e fazer o que se deve são duas coisas diferentes. Os encontros devem ser interpretados pelos personagens. Conhecimento de etiqueta não garante imunidade contra gafes. Muitas pessoas sabem o que é correto, mas fazem exatamente o contrário.

Fabricação de Arcos e Flechas: O personagem pode construir arcos e flechas como os descritos na Tabela 44. Um armeiro é necessário para a confecção das pontas das flechas, mas um fabricante de arcos pode exercer todas as outras funções. O tempo de construção para um arco longo ou curto é de uma semana, enquanto arcos compostos requerem duas semanas. 1d6 flechas podem ser feitas em um dia.

Quando o tempo de fabricação termina, o personagem faz um teste de perícia. Se ele passar no teste, o arco é de boa qualidade e terá a vida útil normal, sem quebrar. Se o teste falhar, a arma ainda é utilizável, mas tem um período de vida limitado. Uma flecha quebra no primeiro tiro; um arco quebra com o resultado de 1 natural em uma jogada de ataque.

Opção: Se um personagem que pretende criar um arco quiser construir uma arma de qualidade superior, e o Mestre o permitir, o jogador pode utilizar a seguinte alternativa: quando o teste de perícia é feito, qualquer falha significa que a arma é inútil. Porém, se o teste for bem-sucedido, isso significa que a arma permite ao personagem adicionar seus bônus de Força para ataques e danos. Além disso, se 1 natural for obtido no teste de perícia, o alcance do arco aumentará em 10 metros em todas as categorias, ou a arma é tão boa que pode receber um encantamento.

Falsificação: Essa perícia permite ao personagem criar duplicatas de um documento ou da letra de uma pessoa, e detectar falsificações criadas por outros. Para falsificar um documento (ordens militares, decretos, etc.) onde a letra do autor não precisa ser reproduzida com exatidão, o personagem só precisa ter visto um similar. Para reproduzir um nome, a assinatura da pessoa deve estar à mão, e um teste de perícia com -2 de penalidade precisa ser feito. Para falsificar um documento longo, onde a letra do autor deva ser imitada com perfeição, uma grande amostra da caligrafia deve estar disponível, e o teste é feito com -3.

É importante notar que o falsificador sempre pensa que seu trabalho está perfeito; o Mestre joga contra a perícia do personagem em segredo, e o falsificador não saberá de uma eventual falha até que seja tarde demais.

Se a falsificação der certo, o trabalho passará a ser aceito como verdadeiro por todos, menos por aqueles que conheçam bem a caligrafia imitada, ou que também tenham perícia falsificação e examinem o texto cuidadosamente. Se o teste falhar, a falsificação é detectável por qualquer um familiarizado com o tipo de documento ou caligrafia – desde que haja um exame cuidadoso. Se o resultado do dado for 20, a falsificação é imediatamente detectada por qualquer um que tenha o hábito de lidar com tais documentos, sem a necessidade de um exame cuidadoso. O falsificador não saberá do fracasso até que seja tarde demais.

Além disso, um personagem com a perícia falsificação pode examinar um documento para verificar a autenticidade. Em um teste bem-sucedido, a natureza de qualquer documento – verdadeira ou falsa – pode ser comprovada. Se o teste falhar (mas com um resultado diferente de 20) a resposta é desconhecida. Se o resultado for igual a 20, o personagem alcança a conclusão incorreta.

Fazer Armaduras: Este personagem pode fabricar todos os tipos de armaduras listadas no Livro do Jogador, desde que os materiais e instalações adequadas estejam à mão. Quando o personagem estiver fazendo a armadura, o teste sempre será realizado ao término do tempo de fabricação.

O tempo necessário para a confecção de uma armadura é igual a duas semanas por nível de CA abaixo de 10. Por exemplo, um escudo

requer duas semanas de trabalho, enquanto uma armadura completa requer dezoito.

Se o teste de perícia indicar uma falha, mas estiver a até 4 pontos do valor necessário para um sucesso, então a armadura é considerada utilizável, porém defeituosa. Tal armadura funciona com uma Categoria de Armadura um ponto pior do que a normal. Somente um personagem com esta perícia pode detectar a falha, e isto requer um exame cuidadoso.

Se uma armadura defeituosa é atingida em combate com um 1° ou 20 naturais, ela quebra. A CA piora em 4 pontos (mas nunca sobe acima de 10), e a armadura atravanca o movimento. Até o personagem conseguir retirar a armadura quebrada (um processo que leva 1d4 rodadas), ele terá sua taxa de movimentação reduzida à metade, e sofrerá uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

Se o forjador estiver preparando uma armadura de batalha ou armadura completa, a pessoa que vai utilizá-la precisa estar presente pelo menos uma vez por semana durante o período de elaboração da peça, pois tais armaduras requerem um ajuste exato.

Forjar Armas: Essa perícia altamente especializada habilita o personagem a praticar a difícil arte da criação de armas de metal, particularmente aquelas com lâminas. O personagem mistura talentos de ferreiro com a capacidade de produzir lâminas fortes e afiadas. Uma ferraria bem equipada é necessária para se usar essa perícia.

O tempo e o custo para se fazer vários tipos de armas estão listados na Tabela 41.

Forjaria: Um personagem com a perícia de forjaria é capaz de fazer ferramentas e implementos de ferro. Utilizar essa perícia requer uma forja com fogo alimentado por carvão, bigorna e martelo. O personagem não pode fazer armaduras ou armas, mas pode construir ganchos de alpinismo, ferraduras, dedais, foices e outros objetos de ferro.

Heráldica: O conhecedor de heráldica pode identificar os diferentes escudos e símbolos que representam vários personagens ou grupos. A heráldica vem em diferentes formas, e é usada para diferentes propósitos. Ela pode ser utilizada para identificar nobres, famílias, guildas, facções, legiões, grupos políticos e classes sociais. Os símbolos podem aparecer em bandeiras, escudos, capacetes, roupas, estandartes, moedas, etc. Os símbolos usados podem incluir padrões geométricos, escrita caligrafada, animais fantásticos, símbolos religiosos e brasões mágicos (leitos para expressar propósito ou identificação). A perícia heráldica pode variar desde a compreensão das regras altamente formalizadas e regulamentadas da antiga Europa Medieval até o conhecimento dos diferentes modelos de escudos e formas usados por tribos africanas.

O personagem com essa perícia automaticamente sabe os diferentes símbolos heráldicos da sua região e a quem eles estão associados. Se o personagem fizer um teste de perícia bem-sucedido, ele pode identificar corretamente os sinais e símbolos de outras regiões, desde que tenha um conhecimento mínimo dos habitantes daquelas terras. Essa perícia será de pouca utilidade quando o personagem penetrar pela primeira vez numa terra estrangeira.

Herbalismo: Os personagens com esse conhecimento podem identificar plantas e fungos, preparar poções não-mágicas, cataplasmas, pós, pomadas, calmantes, ungüentos, infusões e emplastos para fins medicinais ou não.

Os peritos em herbalismo podem também produzir venenos e purgativos naturais a partir das plantas. O Mestre deve decidir a força exata de tais venenos baseado nas regras do LdM. Um personagem que acumule as perícias cura e herbalismo ganha bônus ao tratar de feridas ou envenenamentos (veja perícia Cura).

História Antiga: O personagem aprendeu as lendas, tradições e história de algum tempo e lugar antigo. O conhecimento deve ser específico, da mesma forma que um historiador hoje precisa especializar-se em Idade Média Inglesa, Renascimento Italiano ou República Romana antes de César. (O Mestre tanto pode planejar períodos antigos para o jogo como permitir que os jogadores criem os nomes e definições.) Portanto, um personagem poderá conhecer detalhes sobre a Era de Thorac, o Rei Dragão, ou sobre o tempo dos Viajantes do Mar, ou qualquer outra época que estiver disponível.

O conhecimento adquirido dá ao personagem familiaridade com as principais lendas, eventos e vultos históricos, localidades, batalhas, avanços (científicos, culturais e mágicos), mistérios ainda sem solução, ofícios e curiosidades daqueles tempos. O personagem deve passar por um teste de perícia para identificar locais ou coisas daquela época. Por exemplo: Rath sabe bastante sobre a Vinda dos Trolls, um período particularmente triste na história dos anões. Caminhando por profundas cavernas, ele e seus companheiros atravessaram acidentalmente um portal antigo, lacrado há várias eras. Estudando as inscrições entalhadas, Rath concluiu (fez um teste de perícia com sucesso) que o portal ostenta vários selos similares àqueles encontrados nos portais "banidos" do tempo de Angnar, entradas para o legendário reino de Trolhel.

História Local: O personagem é um depósito de fatos sobre a história de uma região do tamanho de uma grande cidade, ou de uma pequena província. O personagem sabe quando a torre da colina, hoje em ruínas, foi erguida, e quem a construiu (e o que aconteceu com seus ocupantes); ele é capaz de dizer os nomes de grandes heróis e vilões que lutaram no antigo campo de batalha, e que um grande tesouro deve estar escondido no templo local; o personagem também sabe como o prefeito da cidade próxima fez, miraculosamente, o cabelo crescer na cabeça calva, e muito mais.

O Mestre irá informá-lo dos acontecimentos e eventos das redondezas assim que o personagem precisar conhecê-los. Além disso, o perito em história local pode tentar recontar esses eventos como histórias para passar o tempo. Uma vez que o assunto seja escolhido, o jogador pode fazer um teste de perícia e, se bem-sucedido, adicionar

Tabela 39:

Construção de Armas

Arma	Tempo	Custo
Ponta de Flecha	10 dias	1 pc
Machado de Batalha	10 dias	10 pp
Machadinha	5 dias	5 pp
Adaga	5 dias	2 PP
Besta Pesada	20 dias	10 pp
Besta Pequena	15 dias	5 pp
Bidente, Tridente	20 dias	10 pp
Lança	4 dias	4 pp
Espada Pequena	20 dias	5 pp
Espada Longa	30 dias	10 pp
Montante	45 dias	2 po

aquela história ao repertório do personagem; ou então contar, de fato, a história para os outros personagens. Se os companheiros se sentirem entretidos com o conto, o teste de perícia é desnecessário.

O personagem pode contar essas histórias para divertir outros, ganhando um bônus de +2 em seu Carisma. Mas contar histórias para seres hostis provavelmente não vai ajudar muito.

Idiomas Antigos: O personagem dominou uma difícil e obscura língua, encontrada apenas nos textos de sábios pedantes e magos. O principal uso do idioma antigo é ler os segredos escritos por místicos mortos há tempos. Essa perícia habilita o personagem a ler e escrever, ou falar a língua (a escolha é sua).

Idiomas Modernos: O personagem aprendeu a falar uma língua do mundo conhecido. Para tanto, é necessário que exista um professor à disposição, que pode ser outro personagem, um PdM contratado, ou simplesmente um morador das redondezas.

Instrumento Musical: O personagem pode tocar um instrumento musical. Um instrumento extra pode ser aprendido para cada ponto extra gasto nessa perícia. O personagem toca bem e nenhum teste é necessário, embora o Mestre possa pedir testes em circunstâncias extraordinárias.

Jogo: 0 personagem conhece a maioria dos jogos comuns de sorte e perícia, incluindo cartas, dados, damas e xadrez. Quando estiver envolvido em algum tipo de jogo, o personagem pode interpretar toda a partida (o que talvez leve muito tempo), ou fazer um teste de Habilidade, com o sucesso indicando vitória, Se dois personagens com esta perícia jogarem um contra o outro, aquele que obtiver o resultado mais alto nos dados – ainda dentro da margem de sucesso – vencerá. Um jogador com a perícia jogo também pode trapacear, ganhando +1 de bônus no valor da Habilidade. Se o resultado do teste de perícia ficar entre 17 e 20, porém, o personagem foi pego trapaceando (mesmo que tenha ganho o jogo).

Lapidação: Um personagem com essa perícia pode lapidar pedras brutas, descobertas através de mineração, numa taxa de 1d10 pedras por dia. Um lapidador de pedras preciosas não obtém benefícieis da assistência de personagens sem essa perícia. Um lapidador de pedras preciosas deve trabalhar com uma boa fonte de luz, e ter uma boa seleção de cinzéis, pequenos martelos e, especialmente, lâminas temperadas,

Pedras não lapidadas, embora ainda tenham valor, recebem preços inferiores aos do produto final. Se o trabalho for bem-sucedido (após um teste de perícia), o lapidador aumenta o valor da jóia ao nível apropriado para o tipo de pedra. Se o número 1 é obtido no dado, o trabalho foi excepcionalmente brilhante, e o valor da pedra lapidada sobe à categoria da jóia imediatamente mais valiosa (o Mestre tem a tabela apropriada).

Leitura de Lábios: O personagem pode entender a fala de alguém que ele consegue ver, mas não consegue ouvir. Quando essa perícia é escolhida, o jogador precisa especificar em qual língua o personagem sabe ler lábios (necessariamente uma que consiga também falar). Para usar a perícia, o personagem precisa estar a menos de 10 metros da pessoa, e ser capaz de vê-la perfeitamente. Um teste é feito. Se falhar, nada é descoberto. Se o teste for um sucesso, 70% da conversa é compreendida. Como alguns sons são impossíveis de se distinguir pelo movimento dos lábios, a leitura nunca ultrapassa este limite.

Ler e Escrever: O personagem pode ler e escrever numa linguagem moderna que ele também seja capaz de falar, desde que haja alguém para ensiná-lo (outro personagem, um Personagem do Mestre, etc.). Essa perícia não permite ler textos antigos (ver idiomas antigos).

Lidar com Animais: Perícia nesta área habilita o personagem a controlar excepcionalmente bem o comportamento de manadas e animais de carga. Um teste bem sucedido indica que o personagem teve sucesso em acalmar um animal excitado ou agitado; em contraste, um personagem sem essa perícia tem somente uma chance de 20% de conseguir.

Lutar no Escuro: Um personagem que tenha essa perícia é capaz de lutar em condições de pouca ou nenhuma luz. Na escuridão total, o personagem sofre apenas -2 de penalidade (em vez de -4, sem essa perícia). Sob a luz da lua ou estrelas, o personagem sofre uma penalidade de -1. Não há penalidades em Classe de Armaduras por causa do escuro. Essa perícia não permite que um mago identifique alvos precisos para uma magia.

O personagem retém algumas capacidades que seriam perdidas no escuro, apesar da eficiência delas ser reduzida pela metade (testes de perícia são feitos com a metade do valor, etc.) Essa perícia funciona somente em distância de combate corpo a corpo. Lutar no Escuro não confere tipo algum de proteção contra flechas, magias, ou outras agressões que venham de fora do alcance da arma do personagem. Penalidades na CA permanecem para ataques à distância (quando o personagem escuta o zunido da flecha, já é tarde demais para reagir).

Personagens com essa perícia sofrem apenas metade das penalidades de movimentação por andar no escuro. Além disso, saber lutar no escuro ajuda a combater criaturas invisíveis, reduzindo a penalidade para -2. No entanto, a perícia não permite ao personagem descobrir criaturas invisíveis. Ele só terá uma idéia geral da localização do alvo, e não poderá apontá-la exatamente.

Malabarismo: O personagem pode fazer malabarismos, um talento útil para produzir entretenimento e diversão, e que também pode ajudar em algumas raras emergências. Quando o personagem estiver fazendo malabarismos (para entreter ou distrair) o teste de perícia não é necessário. O teste só é feito para truques extraordinários ("Olhem enquanto eu como esta maçã no ar!"). A perícia malabarismo, no entanto, também habilita o personagem a tentar movimentos desesperados. Numa jogada de ataque contra uma CA 0 bem-sucedida (não um teste de Habilidade), o personagem pode pegar pequenos itens atirados contra ele (em oposição a itens atirados para ele). Deste modo, o personagem poderia pegar uma adaga ou um dardo em pleno ar. Se sua jogada de ataque falhar, porém, o personagem automaticamente sofre dano (colocar a mão no caminho de uma adaga é o tipo de coisa que machuca).

Marinhagem: O personagem conhece barcos e navios. Ele é qualificado para trabalhar como tripulante, embora não saiba realmente pilotar. Homens do mar bem treinados são necessários em qualquer navio, e eles podem aumentar a taxa de movimentação de um barco em 50%.

Mineração: Um personagem com perícia mineração é necessário para localizar e administrar qualquer mina. Primeiro, o personagem pode tentar determinar que tipos de minério e pedras preciosas podem ser encontrados numa determinada área. Para fazer isso, ele deve passar pelo menos uma semana pesquisando uma área de 6 quilômetros quadrados. O Mestre pode definir que uma área ainda maior deve ser pesquisada para que se encontre algo de valor, aumentando o tempo

necessário. Ao término da pesquisa, o personagem pode dizer o que é provável de se encontrar no local. Depois disso, o personagem pode determinar o sítio da mina. Com um teste de perícia bem sucedido (feito em segredo pelo Mestre), o personagem encontrou um bom lugar para dar início à mineração do que quer que exista na área. O teste não garante que a mina será um sucesso, mas apenas que aquele determinado lugar é o melhor dentro da área. O Mestre deve definir quais minerais, se é que existe algum, podem ser encontrados na região da mina. Se o teste falhar, o personagem apenas pensa que encontrou um bom sítio. Muita energia e esforço seriam gastos antes que o erro seja descoberto, é claro.

Uma vez que a mina entre em operação, um personagem com a perícia mineração deve permanecer no local para supervisionar o trabalho. Como esse é um trabalho sedentário, muitos personagens acharão melhor contratar um PdM para ocupar o cargo.

Montanhismo: Um personagem com essa perícia é capaz de fazer escaladas difíceis e perigosas com a ajuda de pinos, ganchos e cordas. Se um perito em montanhismo lidera um grupo, colocando os ganchos e guiando os outros, todo grupo do personagem ganha o benefício de seus conhecimentos. Um montanhista pode levar um grupo a locais que normalmente seriam inacessíveis. Um personagem com essa perícia ganha 10% por ponto de perícia em sua chance de escalar muros. Note que o montanhismo não é igual ao talento do ladrão, uma vez que esse talento dispensa o uso de ferramentas.

Natação: Um personagem com perícia em natação sabe nadar e pode mover-se de acordo com as regras dadas na seção Nadando. Aqueles que não possuem essa perícia não podem nadar. Eles podem prender a respiração e flutuar, mas não podem mover-se sobre a água.

Navegação: O personagem aprendeu a arte da navegação pelas estrelas, estudando correntes e observando os sinais de recifes e perigos escondidos. Essa não é uma perícia particularmente útil em terra firme. No mar, um sucesso no teste de perícia diminui as chances do personagem se perder em 20%.

Pesca: O personagem é habilidoso na arte da pesca, seja com caniço, rede ou lança. A cada hora gasta nessa atividade, um teste deve ser feito. Se o teste falha, nenhum peixe é capturado durante aquela hora. Caso haja um sucesso, o personagem conseguiu pescar a diferença entre a jogada e o valor de sua Sabedoria. Uma rede pescará três vezes este número. É claro que nenhum peixe pode ser pescado se não há peixes no local. Por outro lado, algumas áreas são sobrecarregadas de peixes. Logo, o Mestre pode modificar estes valores de acordo com a situação.

Preparar Armadilhas: O personagem pode fazer armadilhas simples, principalmente para pequenas presas. Isto inclui armadilhas de corda ou molas. Um teste de perícia deve ser feito quando a armadilha for construída pela primeira vez, e sempre que o dispositivo for armado. Uma falha no teste significa que a armadilha não funcionou por alguma razão. Pode ser que o artesanato fosse ruim, ou talvez a armadilha estivesse muito óbvia. A exata natureza do problema não precisa ser conhecida. O personagem pode também tentar preparar armadilhas para criaturas de grande porte, como buracos para tigres e armadilhas de rede, por exemplo. Um teste de perícia deve ser feito, desta vez, com uma penalidade de -4 no valor de Habilidade. Em ambos os casos, preparar uma armadilha bem-sucedida não garante que algo foi capturado, mas apenas que a armadilha funcionará se for disparada. O Mestre deve decidir se a armadilha é ou não disparada.

Personagens ladrões (e somente ladrões) com essa perícia podem preparar armadilhas para humanos. Estas podem envolver bestas, buracos, tábuas com pregos, etc. O procedimento é o mesmo usado para grandes armadilhas. O Mestre deve determinar o quanto de dano a armadilha para homens poderá causar. Armar uma pequena armadilha leva 1 hora. Já uma armadilha de grande porte exige duas ou três pessoas na montagem (somente uma precisa ter essa perícia) e 2d4 horas de trabalho. Fazer uma armadilha para humanos exige uma ou mais pessoas (dependendo de sua natureza) e 1d8 horas de trabalho. Para preparar qualquer armadilha, o personagem deve ter os materiais necessários e apropriados à mão.

Personagens com perícia em conhecimento dos animais ganham um bônus de +2 em seu valor de Habilidade quando estiverem tentando armar uma armadilha com intenções de capturar presas. Seus conhecimentos sobre os animais e florestas servem bem a este propósito. Eles não ganham benefícios quando tentam capturar monstros ou seres inteligentes.

Preparar Bebidas: O personagem é treinado na arte de fermentar cervejas ou outras bebidas fortes. Ele pode preparar fórmulas de fermentação e destilação, separar ingredientes de qualidade, arrumar e manusear uma destilaria, controlar a fermentação e envelhecer corretamente o produto.

Preparar Fogueiras: Um personagem que saiba como preparar uma fogueira não precisa de um estojo de pavio e pederneira para começar o jogo. Com um punhado de gravetos secos e pequenos pedaços de pavio, as chamas podem começar em 2d20 minutos. Ferro e sílex não são necessários. Madeira molhada, vento, ou outras condições adversas aumentam o tempo para 3d20, e um teste de perícia é necessário.

Rastrear: Personagens com essa perícia são capazes de seguir a trilha de criaturas e personagens através da maioria dos tipos de terreno. Personagens que não sejam rangers devem fazer um teste de perícia com uma penalidade de -6 para o seu valor de Habilidade. Além disso, outros modificadores são também aplicados na tentativa, de acordo com a Tabela 39.

Os modificadores da Tabela 39 são cumulativos. O total de modificadores aplicáveis à situação deve ser somado à Sabedoria do personagem, produzindo assim a chance modificada de rastrear.

Tabela 40:

Modificadores de Rastreamento

Terreno	Modificador
Chão macio ou lamacento	+4
Mato denso, videiras, ou cana	+3
Sinais ocasionais de passagem, poeira	+2
Solo normal, piso de madeira	0
Chão rochoso ou água rasa	-10
Cada duas criaturas no grupo	+1
Cada 12 horas desde que a trilha foi feita	-1
Toda hora de chuva, neve ou granizo	-5
Luz fraca (luar ou luz estrelada)	-6
Grupo rastreado tentando esconder trilha	-5

Tabela 41:

Movimentação Durante o Rastreamento

Chance de Rastrear	Taxa de Movimentação
1-6	¼ normal
7-14	½ normal
14 ou maior	¾ normal

Por exemplo, se Thule tem Sabedoria 16 e está tentando rastrear através do mato (+4), à noite (-6), durante uma tempestade de granizo (-5), sua chance de rastrear é 9 (16+4 - 6 -5). (Thule é um ranger, logo não sofre a penalidade de -6.) Para o rastreamento ser bem-sucedido, é claro que a criatura perseguida precisa deixar rastro. Portanto, rastreamento de um vôo, ou de criaturas incorpóreas, é virtualmente impossível. O Mestre poderá permitir isso em certas circunstâncias, mas ele também deverá determinar uma grande penalidade.

Para rastrear uma criatura, o perito deve primeiro achar a trilha. Dentro de uma construção, o personagem precisa ter visto a criatura nos últimos 30 minutos e deve começar rastreando a partir do último lugar em que ela foi avistada. Num terreno aberto, o rastreador também precisa ter visto a criatura, dispor de informações prestadas por testemunhas ("Sim, nós vimos os orcs subirem rapidamente aquela trilha, ontem mesmo"), ou ter evidências óbvias de que a criatura está na área (assim como uma trilha de caça muito usada). Se estas condições forem satisfeitas, um teste de perícia deve ser realizado. Sucesso indica que uma trilha foi encontrada. Falha indica que não se achou rastro. Novas tentativas só poderão ser feitas se as condições acima voltarem a ser preenchidas, mas em circunstâncias diferentes.

Uma vez que o rastro seja encontrado, outros testes de perícia são feitos nas seguintes situações:

- A chance de rastrear diminui (terreno, chuva, criaturas saindo em grupo, escuridão, etc.).
- Um segundo rastro passa pelo primeiro.
- O grupo recomeça o rastreamento depois de uma parada (para descansar, comer, lutar, etc.).

Uma vez que o rastreador falhe num teste de perícia, um novo teste poderá ser feito depois que se gastar, pelo menos uma hora procurando novos sinais pela área. Se o segundo teste falhar, não poderão ser feitas mais tentativas. Se rastreadores diferentes estão procurando por uma mesma trilha, um bônus de +1 é adicionado ao valor de Habilidade do rastreador mais habilidoso. Uma vez que ele perca a trilha, ela estará perdida para todos.

Se os modificadores reduzirem as chances de rastrear abaixo de 0 (por exemplo, os modificadores somam -11 e a Sabedoria é 10), a trilha está totalmente perdida para o personagem e novas tentativas são impossíveis (mesmo se mais tarde a chance aumentar). Outros personagens podem ser capazes de continuar rastreando, mas aquele, não.

Um personagem rastreador também pode tentar identificar o tipo de criatura perseguida, e a quantidade aproximada, fazendo um teste de perícia. Todos os modificadores de rastreamento normais se aplicam. Um teste de identificação pode ser usado cada vez que o teste de perícia é feito para seguir uma trilha. Um teste bem-sucedido identificará a criatura (se o personagem já conhece aquela espécie) e dá uma estimativa aproximada do número. A exatidão da estimativa depende do Mestre.

Quando procura uma trilha, o personagem (e seus companheiros) deve se mover mais devagar, de acordo com sua chance modificada de encontrar um rastro, como visto na Tabela 39.

No exemplo anterior, Thule possuía uma chance modificada de rastrear igual a 9. Logo, ele andava à metade da sua taxa de movimentação normal.

Religião: Personagens com perícia em religião conhecem as crenças comuns e os cultos de sua cidade natal, e das principais cidades dos arredores. Informação comum (tipo de símbolo religioso, atitude da seita, etc.) é automaticamente conhecida pelo personagem. Informações adicionais e específicas requerem um teste. Pontos de perícia gastos em religião permitem ao personagem ampliar seus conhecimentos para religiões de terras mais distantes, ou obter informações mais precisas sobre uma religião. Se a segunda opção é escolhida, então questões sobre a religião específica não precisam mais de um teste. Tais informações são muito úteis para um personagem clérigo, que deve lidar com sua própria fé, e com crenças rivais.

Saltar: O personagem pode tentar saltos excepcionais, tanto na vertical como na horizontal. Se o personagem tem pelo menos 6 metros para tomar impulso, ele pode saltar (salto em distância) 2d6 + seu nível (multiplique o resultado por 30) em centímetros. Ninguém pode dar um salto em distância que chegue a mais de 6 vezes a própria altura. Com o mesmo impulso, o personagem pode saltar verticalmente (salto em altura) 1d3 + a metade de seu nível (de novo vezes 30) em centímetros. Nenhum personagem pode pular mais alto que 1 ½ vezes sua própria altura.

Sem impulso, um personagem com essa perícia pode saltar em distância 1d6 mais metade do seu nível vezes 30, em centímetros, e atingir uma altura de apenas 1 metro.

O salto com vara também é uma possibilidade. Um salto desses exige pelo menos 10 metros de impulso. A vara deve ser de 1,20 a 3 metros mais alta que o personagem. O salto cobre uma distância igual a 1 ½ vezes o comprimento da vara. O personagem pode ganhar a mesma altura da haste. Ele também pode escolher cair em pé, se o salto o elevar acima de um obstáculo que tenha, no máximo, metade da altura da vara. Ainda assim, usando uma haste de 4 metros, o personagem poderia pular por uma janela de 4 metros de altura (invadindo a sala do outro lado), e cair em pé numa saliência a 2 metros do chão, ou ainda saltar sobre um poço de 6 metros de largura. Em todos os casos, a vara é abandonada no fim do salto, caindo em seguida.

Sapataria: O personagem pode manufaturar e consertar sapatos, botas e sandálias.

Senso de Direção: Um personagem com essa perícia tem um senso natural de direção. Após concentrar-se por 1d6 rodadas, ele pode tentar encontrar o norte. Se o teste falha, o erro é de 90 graus. Se o resultado é 20 natural, a direção escolhida é exatamente oposta à verdadeira. (O Mestre faz o teste.) A chance do personagem perder-se em terreno selvagem é reduzida em 5%.

Senso de Clima: Essa perícia habilita o personagem a fazer suposições inteligentes sobre as condições do tempo que virão. Um teste de perícia bem-sucedido significa que o personagem supôs

corretamente as condições gerais nas próximas 6 horas. Uma falha de teste significa que o personagem leu errado os sinais e previu o tempo incorretamente. O Mestre deve jogar o dado secretamente. Um teste pode ser feito a cada 6 horas. Porém, a cada 6 horas de observação, o personagem ganha +1 de bônus em seu valor de Habilidade (como vê a mudança do tempo, ele tem uma compreensão melhor do que está vindo por aí). Este modificador é cumulativo. No entanto, dormir ou qualquer outra atividade que ocupe a atenção do personagem por um longo período, anula qualquer bônus acumulado.

Às vezes, prever as condições do clima torna-se tão óbvio que não é necessário teste de perícia. E difícil não notar o funil de um tornado girando pelo céu, ou a massa de nuvens escuras no horizonte. Nestes casos, o jogador deve ser capaz de deduzir o que está para acontecer com seu personagem, de qualquer jeito.

Sobrevivência: Essa perícia deve ser aplicada a um ambiente específico – isto é, um tipo especial de terreno e fatores climáticos. Ambientes típicos: ártico, floresta, desértico, estepes, montanhoso ou tropical. O personagem tem conhecimentos básicos de sobrevivência no tipo de terreno escolhido. Pontos de perícia adicionais podem ser usados para ampliar a perícia a outros terrenos.

O personagem habilitado em sobrevivência tem um conhecimento simples dos riscos que deverá enfrentar naquela região. Ele entende os efeitos climáticos, e sabe os meios que usará para reduzir o risco. O personagem conhece métodos para localizar e adquirir água potável. Ele sabe como encontrar alguns tipos de alimento, não necessariamente apetitosos, onde aparentemente nada é comestível – e, assim, evitar a inanição. Além disso, um personagem com perícia em sobrevivência pode instruir e socorrer outras pessoas.

Quando estiver usando a perícia para achar comida ou água, o personagem deve fazer um teste. Se falhar, novas tentativas só poderão ser feitas no dia seguinte.

Essa perícia não poupa o personagem das dificuldades e do horror de estar perdido numa região bravia. O que ela faz é aliviar parte desse sofrimento. A comida encontrada é escassa, e a água aparece em minúsculas porções. É bem possível, para um personagem com conhecimentos em sobrevivência, morrer nessa região. De fato, o pequeno conhecimento do personagem pode levá-lo ao excesso de confiança, e à morte!

Talento Artístico: Personagens com talento artístico são naturalmente talentosos em uma um mais formas de arte. Eles têm uma compreensão especial de cores, formas, espaço, tons e ritmos. Personagens com talento artístico precisam escolher uma forma de

arte (pintura, escultura, composição musical, etc.) Não é necessário fazer um teste de perícia para executar essa arte, mas para determinar a qualidade do trabalho. Se 1 é obtido, então o artista fez um trabalho realmente bem-feito. Se o teste falha, o personagem criou algo esteticamente mal construído, ou simplesmente algo feio.

Talentos artísticos dão ao personagem um bônus de +1 para todos os testes nas demais perícias artísticas – música ou dança – e na avaliação de obras de arte.

Tecelagem: Um personagem com perícia em tecelagem é capaz de criar artigos de vestuário, tapeçarias e cortinas de lã ou algodão. O perito precisa de um instrumento de fiação e um tear. Um tecelão pode criar 2 metros quadrados de material por dia.

Trabalhar Pedra: Um personagem que sabe trabalhar pedras tem a capacidade de erguer estruturas de pedra que durarão muitos anos. Ele pode fazer esculturas simples, assim como entalhes e relevos, colunas e ornamentos. As pedras podem ser unidas com argamassa, ou encaixadas com precisão, ou ainda encaixadas com grandes folgas, preenchidas com cascalho e terra. Um personagem que usa pedras e está equipado com ferramentas próprias (martelos, formão, cunha, plaina e talha) pode construir uma simples seção de parede de 30 centímetros de grossura, 3 metros de comprimento, e 1,7 metros de altura em um dia, se a pedra já estiver cortada. Um construtor deste tipo também pode supervisionar o serviço de trabalhadores não qualificados para extrair pedras. Um perito em pedras é necessário para cada cinco trabalhadores comuns. Anões estão entre os mais competentes nesta profissão, e eles recebem um bônus de +2 quando estiverem usando essa perícia.

Treinar Animais: Personagens com essa perícia podem treinar um tipo de criatura (definida junto com a perícia) para obedecer a comandos simples e realizar truques. O personagem pode gastar pontos adicionais para treinar outros tipos de criatura, ou pode aumentar sua perícia com a espécie escolhida. As criaturas normalmente escolhidas são cães, cavalos, falcões, pombos, elefantes, furões e papagaios. Um personagem pode, no entanto, escolher criaturas mais exóticas, ou até mesmo monstros com inteligência animal (esses seres são mais difíceis de controlar).

Um treinador pode trabalhar em até três criaturas ao mesmo tempo. O personagem precisa fazer uma opção entre ensinar tarefas gerais ou truques específicos. Uma tarefa geral dá à criatura a capacidade de reagir a um número de comandos genéricos para fazer o trabalho. Exemplos de tarefas incluem proteger e atacar, servir de montaria, realizar trabalhos pesados, caçar, perseguir ou lutar ao lado de tropas (como um cavalo ou elefante de guerra.) Um truque específico significa treinar a criatura para fazer uma ação em particular. A um comando, um cavalo pode "dar ré", um falcão pode pegar um determinado objeto, um cachorro pode atacar uma pessoa específica, ou um rato pode percorrer determinado labirinto. Com uma quantidade de tempo suficiente, uma criatura pode ser treinada para realizar tanto comandos gerais como truques específicos.

O treinamento para uma tarefa geral requer três meses de trabalho ininterrupto. O treinamento para um truque específico requer 2d6 semanas. Ao final desse tempo, um teste de perícia é feito. Se o teste der certo, a criatura está treinada. Se o teste falhar, a criatura não pode ser ensinada. Um animal pode aprender 2d4 tarefas gerais ou truques específicos, ou qualquer combinação dos dois.

Um treinador de animais pode tentar domesticar animais selvagens (preparando-os para um treinamento posterior). Animais selvagens podem ser domesticados somente quando muito jovens. Domesticação requer um mês de trabalho ininterrupto com a criatura. Ao final do mês, um teste de perícia é feito. Se o teste for bem-sucedido, a criatura foi domesticada. Se o teste falhar, a criatura ainda retém uma grande parcela de sua natureza selvagem, o que impede a domesticação. O personagem pode ficar com o animal, desde que o mantenha amarrado ou enjaulado.

Uso de Cordas: Essa perícia habilita o personagem a realizar proezas fantásticas com cordas. Um personagem perito em uso de cordas conhece qualquer tipo de nó, e pode fazer nós escorregadios, corrediços, firmes ou frouxos. Esse perito ganha +2 pontos de bônus para todos os ataques feitos com um laço. O personagem também recebe +10% de bônus para todos os testes de escalada feitos enquanto ele estiver usando uma corda, incluindo tentativas de descer segurando a ponta de uma corda de escalada.

Vigor: Um personagem com vigor é capaz de desempenhar atividades físicas contínuas e extenuantes pelo dobro do tempo que uma pessoa normal, antes de se submeter aos efeitos da fadiga e exaustão. Em casos extremos, um teste deve ser feito. Note que esta perícia não permite aumentar o tempo que um personagem pode sobreviver sem comida, água ou ar.

Inteligência	Modificador
menos que 3	+6
3-5	+4
6-8	+2
9-14	0
15-16	-1
17-18	-2
19+	-4

Um teste de perícia bem-sucedido significa que o personagem conseguiu iludir o público. Um teste deve ser feito para cada sentença ou resposta. O personagem é limitado a sons que eles poderiam fazer normalmente (o rugido de um leão, por exemplo, está um pouco além desse limite).

Visto que o ventriloquismo se baseia na ilusão, no conhecimento que as pessoas têm dos mecanismos da fala, e na distinção que é feita entre seres "falantes" ou "não falantes", esse tipo de truque só funciona em seres inteligentes. Logo, a perícia não afeta animais. Além disso, o público deve estar olhando para o personagem, uma vez que parte de sua ilusão é visual ("Ei, os lábios não se movem!"). Usar ventriloquismo para fazer alguém olhar para trás não funciona, já que sua voz não está realmente vindo das costas da vítima (isto exige a magia Ventriloquismo). Todos que não forem crédulos ao extremo percebem o que está acontecendo de fato. Eles podem achar tudo muito divertido – ou não.

Capítulo 6:
Dinheiro e Equipamento

Apesar de suas impressionantes habilidades, um personagem não chegará muito longe Sem o equipamento necessário para a aventura. Mas equipamento – assim como comida, bebida, repouso – custa dinheiro.

Apesar de existirem diferentes tipos de moedas e sistemas monetários no mundo, todos os preços e tesouros nas regras do AD&D são dados em moeda-padrão. O Mestre pode dar nomes específicos para diferentes moedas, e definir diferentes taxas de câmbio, mas este será um material particular para a campanha do momento. Ele lhe dirá se existem diferenças em relação às moedas listadas aqui. A proporção de câmbio entre as moedas que compõem o padrão é dada na Tabela 42.

As moedas básicas são a peça de cobre (pc) e a peça de prata (pp). Elas formam a espinha dorsal do sistema monetário, e são as moedas frequentemente encontradas nas mãos do povo comum. Acima dessas duas moedas está uma mais rara, a peça de ouro (po). Essa moeda dificilmente é encontrada em uso comum, e existe principalmente no papel, como padrão para cálculo. Isto significa que a peça de ouro é usada para medir os valores de propriedade e bens. Valores de terra, cargas de navios, pedras preciosas e fianças são calculados em peças de ouro, apesar do pagamento de somas tão vastas ser normalmente realizado em prata e cobre.

Além dessas moedas, existem outros metais usados em trocas. A maioria deles vem de sistemas financeiros falidos, e são vistos com ceticismo por muitos povos honestos. Entre estas moedas estão principalmente as peças de electrum (pe) e platina (pi), que circulam raramente, sendo a maioria encontrada em antigos tesouros secretos.

O valor de cada moeda também pode ser calculado da seguinte forma: 10 pc = 1 pp; 5 pp= 1 pe; 2 pe = 1 po; 5 po = 1 pi.

Lembre-se, porém, de que nem toda riqueza é medida por moedas. Uma fortuna pode ter várias formas: terrenos, animais, o direito de coletar taxas ou impostos, jóias; todas são medidas de riqueza. Moedas não têm garantia de valor. Uma peça de ouro pode comprar muita coisa numa aldeia, mas não será de grande valia numa cidade. Isto torna outras formas de riqueza, como terrenos, mais valiosas. Do mesmo modo, jóias são uma forma eficiente de se carregar grandes valores. Braceletes de prata podem ser trocados por bens, broches de ouro podem comprar uma rês, etc. Em suas aventuras, bens e riquezas podem aparecer de diversas formas.

Além disso, na campanha do Mestre podem existir situações especiais, ou considerações a se ter em mente. O reino de Gonfli pode estar em guerra com o principado de Boosk. Gonflins podem recusar moedas de Boosk (provavelmente porque acham que estas moedas valem menos). Booskianos práticos podem aceitar florins de Gonflin pela metade do valor normal (que então podem ser derretidos e transformados em dracmas Booskianos). Certamente, ambos os grupos poderiam enviar seu personagem até o cambista local (se houver um) que converteria suas moedas estrangeiras pela taxa corrente. Ele irá, com certeza, cobrar uma pequena comissão (de 10% a 30%) por este serviço.

Situações como essa podem afetar o valor de qualquer moeda. Se seu personagem começar a injetar muito ouro na economia, ele poderá gerar inflação. Caso o lorde da região confisque os cavalos da região para os seus cavaleiros, os cavalos que sobrarem ficarão muito mais caros.

Capital Inicial dos Personagens

Todos os personagens começam com uma certa quantia de dinheiro. Esse pé-de-meia pode consistir nas economias que seu personagem juntou durante a vida toda, ou, quem sabe, foi um presente de seus pais para que ele pudesse sair pelo mundo. Talvez esse dinheiro seja o despojo de uma campanha militar. Ou ainda, o personagem encontrou casualmente uma pequena arca recheada com algumas moedas, o que despertou sua ambição para tesouros maiores (e aventuras mais perigosas).

Não importa de que maneira o personagem conseguiu o dinheiro (embora possa ser divertido inventar uma história a respeito). Você pode criar o histórico que desejar.

Para descobrir quanto capital o personagem tem inicialmente, jogue o dado indicado para o grupo de classe (veja a Tabela 43). O resultado indica o número de peças de ouro que ele possui para as despesas com o equipamento inicial. Se você criar um personagem acima do 1° nível, consulte o Mestre para saber se o personagem pode começar com mais dinheiro.

Personagens multiclasse devem usar o dado indicado para o grupo de classe que lhes for mais conveniente.

Listas de Equipamentos

As listas dadas a seguir incluem boa parte do equipamento de que seu personagem necessita. Os itens básicos são armas, armaduras, vestimentas e acessórios em geral. Outras listas enumeram artigos e serviços disponíveis aos personagens durante o curso de suas aventuras. A maior parte dos itens está sempre disponível, porém o Mestre pode retirar ou adicionar alguns artigos. O item que você procura pode estar em falta ou, pior, pode não ter sido inventado ou descoberto – tudo depende do período histórico em que a aventura se passa! O Mestre deve informá-lo a respeito de artigos que não estejam disponíveis. Se você tiver alguma dúvida, consulte-o. Alguns dos itens mais incomuns encontrados nestas listas serão explicados nas páginas seguintes.

O valor atribuído aos itens é o preço médio, aquele que geralmente você espera pagar por determinado artigo numa economia normal. Entretanto, grandes cidades, vastas regiões desabitadas ou áreas onde corajosos aventureiros passeiam com a algibeira cheia de ouro não são economias normais. Nesses lugares, você certamente pagará mais (e raramente menos) que o preço estipulado nas listas.

É possível barganhar o preço de mercadorias muito caras, mas, para não interromper o ritmo da aventura, reserve esse recurso apenas para quando a compra realmente valer a pena. Se você for discutir o preço de cada caneco de cerveja que tomar, seu personagem deixará de ser um aventureiro para virar um avarento!

Descrição do Equipamento

Nem todos os equipamentos estão descritos aqui, apenas alguns itens incomuns que precisam de esclarecimentos quanto ao seu uso ou sua aparência.

Arreios e Armaduras para Montarias

Armaduras: Um cavalo de batalha ou outro animal treinado para combate é um investimento considerável para o proprietário. Portanto, é lógico que o animal seja equipado com a melhor proteção possível. E a melhor proteção não-mágica é a armadura para montaria: uma armadura completa cobre o pescoço, peito e o corpo do animal, enquanto uma armadura parcial recobre somente a cabeça, pescoço, peito e patas dianteiras. Ela pode ser confeccionada em diversos materiais, e o nível de proteção oferecido varia de acordo com a Categoria de Armadura. Tudo isso, no entanto, produz um aumento no peso a ser carregado pelo animal, e diminui a capacidade de manobra da montaria. A armadura completa, por exemplo, equivale à

Tabela 42:

Proporções de Padrões de Troca

	Valores de Troca				
Moeda	**pc**	**pp**	**pe**	**po**	**pl**
Peça de Cobre (pc) =	1	1/10	1/50	1/100	1/500
Peça de Prata (pp) =	10	1	1/5	1/10	1/50
Peça de Electrum (pe) =	50	5	1	1/2	1/10
Peça de Ouro (po) =	100	10	2	1	1/5
Peça de platina (pl) =	500	50	10	5	1

Tabela 43:

Capital Inicial de Personagens

Grupo de Personagens	Tipo de Dado
Guerreiro	5d4 x 10 po
Arcano	(1d4 + 1) x 10 po
Ladino	2d6 x 10 po
Sacerdote *	3d6 x 10 po

* Sacerdotes só podem usar o dinheiro para adquirir equipamentos e mercadorias. Uma vez que tiver comprado tudo o que necessita, terá que devolver o restante do dinheiro aos seus superiores (já que seu equipamento é pago pela ordem religiosa a que pertence) e guardar apenas algumas moedas para si. Sacerdotes não podem em emprestar parte do seu capital inicial para outros personagens.

Tabela 44:

Equipamento

Vestuário

Alfinete	6 po
Bainha para espada, boldrié e talim	4 po
Bainha para faca	3 pc
Botas de montaria	3 po
Normais	1 po
Calções	2 po
Broche simples	10 po
Calças	2 po
Capa sem mangas	-
de Bom tecido	8 pp
de Peles finas	50 po
Cinto	3 pp
Cinturão	3 po
Colete	6 pp
Faixa para cintura	2 pp
Gibão de seda	80 po
Gorro, chapéu	1 pp
Luvas	1 po
Manto com ornamentos	20 po
Manto comum	9 pp
Mitenes	3 pp
Sandálias	5 pc
Sapatos	1 po
Sobretudo	6 pp
Tabardo	6 pp
Toga comum	8 pc
Túnica	8 pp
Vestido simples	12 pp

Alimentação e Alojamento

Acomodação em cidades (mensal)	-
Quarto comum	20 po
Quarto pobre	6 pp
Alojamento em estalagens (diário/semanal)	-
Comum	5 pp/3 po
Simples	5 pc/2 pp
Carne para 1 refeição	1 pp
Cerveja (5 litros)	2 pp
Cerveja leve (5 litros)	5 pc
Comida e estrebaria para montarias (diária)	5 pp
Festim, banquete (por pessoa)	10 po
Latrina para aposentos (mensal)	2 po
Mel	5 pp
Ovos ou verduras frescas	1 pc
Pão	5 pc
Queijo	4 pp
Refeições (diárias)	-
Boa	5 pp
Comum	3 pp
Simples	1 pp
Sopa	5 pc
Vinho comum (jarro)	2 PP

Suprimento Doméstico

Açúcar mascavo, 500 g	1 po
Arenque salgado (centena)	1 po
Arroz, 500 g	2 pp
Ervas, 500 g	1 pc
Especiarias, 500 g	-
Exóticas (açafrão, cravo)	15 po
Raras (pimenta, gengibre)	2 po
Incomuns (canela)	1 po
Figos, 500 g	3 pp
Lenha para um dia	1 pc
Manteiga, 500 g	2 pp
Nozes, 500 g	1 po
Ovos, centena	8 pp
Ovos, duas dúzias	2 pp
Peixe na salmoura (barril)	3 po
Pipa de cidra	8 po
Pipa de vinho bom	20 po
Provisões desidratadas (semanal)	10 po
Sal, 500 g	1 pp
Uvas passas, 500 g	2 pp

Meios de Transporte

Barca	100 po
Barcaça	500 po
Biga de guerra	500 po
Biga de passeio	200 po
Canoa	
Pequena	30 po
de Guerra	50 po
Caravela	10.000 po
Cargueiro	10.000 po
Carroça ou charrete	5 po
Carruagem simples	150 po
Coche ornamentado	7.000 po
Curragh	500 po
Drakkar	25.000 po
Dromond	15.000 po
Galeão	50.000 po
Galeote	10.000 po
Galera	30.000 po
Knarr	3.000 po
Liteira	100 po
Navio de cabotagem (costeiro)	5.000 po
Remo comum	2 po
Remo de galera	10 po
Vela, velame	20 po

* A taxa de movimentação atribuída a esses itens é dada no Livro do Mestre.

Animais

Asno, jumento ou mula	8 po
Ave canora	10 pp
Bode	1 po
Boi	15 po
Camelo	50 po
Cão de caça	17 po
Cão de guarda	25 po
Cão de guerra	20 po
Carneiro	4 po
Cavalo de guerra (leve)	150 po
Cavalo de guerra (médio)	225 po
Cavalo de guerra (pesado)	400 po
Cavalo de sela	75 po
Cavalo de tração	200 po
Cisne	5 pp
Elefante	200 po
Elefante de guerra	500 po
Falcão adestrado	1.000 po
Felinos para caça	5.000 po
Frango	3 pc
Galinha	2 pc
Galinha d'Angola	2 pc
Ganso	5 pc
Gato	1 pp
Javali	10 po
Novilho	5 po
Ovelha	2 po
Pavão	5 pp
Perdiz	5 pc
Pombo	1 pc
Pombo correio	100 po
Pônei	30 po
Porco	3 po
Touro	20 po
Vaca	10 po

Serviços

Banho	3 pc
Escriba (por carta)	2 pp
Médico (sangria)	3 po
Guia na cidade (por dia)	2 pp
Lanterneiro ou tocheiro (por noite)	1 pp
Lavanderia (por cesto)	1 pc
Mensageiro (por mensagem)	1 pp
Menestrel (por apresentação)	3 po
Carpideira (por funeral)	2 pp
Condutor com carroça (por quilômetro)	1 pp

Dinheiro e Equipamento

Arreios e Armaduras para Montaria

Alforje	-	-
Grande	4 po	4 kg
Pequeno	3 po	2,5 kg
Armadura para cavalo	-	-
Armadura completa	2000 po	40 kg
Brigandina parcial	500 po	22 kg
Brunea completa	1000 po	35 kg
Brunea parcial	500 po	25 kg
Corselete acolchoado parcial	100 po	12 kg
Cota de malha	500 po	35 kg
Proteção de couro ou acolchoada	150 po	12 kg
Arreio para carroça	2 po	5 kg
Cabresto	5 pc	*
Ferradura e colocação	1 po	5 kg
Freio, cabeçada e rédeas	15 pp	1,5 kg
Junta (boi)	3 po	10 kg
Manta de sela	3 pp	2 kg
Parelha (cavalo)	5 po	7 kg
Sela	-	-
de Montaria	10 po	17 kg
de Viagem	5 po	7 kg

Equipamento Variado

Agulha de costura	5 pc	**
Aljava	8 pp	0,25 kg
Ampulheta	25 po	0,5 kg
Anel com selo personalizado	5 po	*
Anzol	1 PP	**
Apito de advertência	8 pp	*
Arpéu	8 pp	2 kg
Balança de comerciante	2 po	0,5 kg
Balde	5 PP	0,5 kg
Barril pequeno	2 po	15 kg
Baú	-	-
Grande	2 po	12 kg
Pequeno	1 po	5 kg
Bolsa de Cinto	-	-
Grande	1 po	0,5 kg
Pequena	7 pp	0,25 kg
Cadeado bom	100 po	0,5 kg
Cadeado razoável	20 po	0,5 kg
Cera para lacrar, 500 g	1 po	0,5 kg
Cera para velas, 500 g	1 po	0,5 kg
Cesto	-	-
Grande	3 PP	0,5 kg
Pequeno	5 pc	*
Clepsidra	1.000 po	100 kg
Coberta de inverno	5 pp	1,5 kg
Conjunto de ferramentas para ladrões	30 po	0,5 kg
Corda, 15 metros	-	-
de Cânhamo	1 po	10 kg
de Fio de seda	10 po	4 kg
Corrente (por metro)	-	-
Leve	3 po	1,5 kg
Pesada	4 po	4,5 kg
Escada, 3 metros	5 pc	10 kg
Esmeril	2 pc	0,5 kg
Espelho pequeno, de metal	10 po	*
Farolete	150 po	25 kg
Ganchos de ferro	4 po	1 kg
Garrafa de vidro	10 po	*
Giz	1 pc	*
Instrumento musical	5 a 100 po	0,25-1,5 kg
Item sagrado (água benta, símbolo divino)	25 po	*
Lanterna com cobertura	7 po	1 kg
Lanterna furta-fogo	12 po	1,5 kg
Lente de aumento	100 po	*
Lona, por metro quadrado	4 pp	0,5 kg
Mochila	2 po	1 kg
Odre de vinho	8 pp	0,5 kg
Óleo, por frasco	-	-
Fogo grego	10 pc	1 kg
Óleo para lamparina	6 pc	0,5 kg
Panela de ferro	5 pc	1 kg
Papel (por folha)	2 po	**
Papiro (por folha)	8 pp	**
Pederneira e isqueiro	5 pp	*
Pequeno telescópio	1.000 po	0,5 kg
Perfume (frasco pequeno)	5 po	*
Pergaminho (por folha)	1 po	**
Píton	3 pc	0,5 kg
Porta-mapas	8 pp	0,25 kg
Porta-moedas (jóias)	1 po	1,5 kg
Rede de pesca, por 10 metros quadrados	4 po	2,5 kg
Sabão, 500 g	5 PP	0,5 kg
Saco grande	2 PP	0,25 kg
Saco pequeno	5 pc	*
Talha	5 po	2,5 kg
Tecido, 10 metros quadrados	-	-
Comum	7 po	5 kg
Fino	50 po	5 kg
Suntuoso	100 po	5 kg
Tenda	-	-
Grande	25 po	10 kg
Pavilhão	100 po	25 kg
Pequena	5 po	5 kg
Tinta de escrever (frasco pequeno)	8 po	*
Tocha	1 pc	0,5 kg
Vela	1 pc	*

* Estes itens pesam muito pouco individualmente. Vinte deles fazem 1 kg.

** estes itens têm peso desprezível, e não devem ser considerados como carga, a menos que sejam carregados às centenas.

Armaduras *

Tipo	Preço	Peso (em kg)
Armadura completa	4.000-10.000 po	35
Armadura de batalha	2.000 po	30
Armadura de bronze	400 po	22,5
Armadura simples	600 po	25
Basinet	8 po	2,5
Brigandina	120 po	17,5
Broquel (escudo)	1 po	1,5
Brunea	120 po	20
Corselete acolchoado	4 po	5
Corselete de couro	5 po	7,5
Corselete de couro batido	20 po	12,5
Cota de malha	75 po	20
Cota de talas	80 po	20
Elmo grande	30 po	5
Escudo de corpo	10 po	7,5
Escudo médio	7 po	5
Escudo pequeno	3 po	2,5
Gibão de peles	15 po	15
Loriga	100 po	15
Loriga segmentada	200 po	17,5

Consulte a Tabela 46 para cotação de categoria de vários tipos de armaduras.

armadura de batalha de um guerreiro, sendo construída com placas de metal e articulações de couro interligadas. Ela confere à montaria uma CA 2. A mais leve armadura completa pesa o equivalente a 40 ou 50 quilos, o que faz com que um corcel equipado com ela não consiga alcançar uma velocidade superior ao trote ligeiro. Animais com esse tipo de proteção também requerem atenção especial. É preciso tomar cuidado para que eles não sofram escoriações e ferimentos devidos à armadura. A montaria não pode usar a proteção por um período indefinido: ela deve ser retirada à noite, e só deve ser usada para batalhas e torneios. A remoção de uma armadura para montarias requer 15 minutos para as de couro e 30 minutos para as metálicas. A colocação leva o dobro do tempo. O peso de uma armadura é cuidadosamente distribuído, levando-se em conta o peso do cavaleiro e de sua armadura pessoal. Por isso, animais portando armaduras não podem ser usados como animais de carga. É necessário um segundo animal para o transporte de equipamentos e suprimentos.

Quando a armadura colocada numa montaria tem uma CA menos eficiente do que a do próprio animal, uma pequena proteção ainda é ganha. Os detalhes são explicados no subtítulo Armaduras.

É possível colocar armaduras em outras criaturas que não sejam cavalos ou elefantes. Criaturas aladas só podem usar armaduras de couro ou mágicas, enquanto seres aquáticos ficam restritos ao segundo tipo, que é bastante raro. Criaturas terrestres podem usar qualquer tipo de armadura, desde que sejam fortes o suficiente para carregar o cavaleiro e sua armadura. Camelos, por exemplo, raramente usam armadura por este motivo. Um avestruz gigante também não poderia usar uma armadura, pois suas patas não suportariam o peso.

Selas: Há dois tipos básicos de sela – a de viagem e a de montaria. A sela de montaria pode aparecer em inúmeras formas, mas sua principal função é carregar urna pessoa. Se a aventura desenrolar-se na Alta Idade Média, as selas provavelmente não terão estribo. Consulte o Mestre em caso de dúvida. Selas de viagem são estruturas especiais, feitas para carregar suprimentos e equipamento. O único fator limitante é o quanto a montaria agüenta transportar, independente do tamanho e conteúdo da sela de viagem.

Meios de Transporte

Caravela: Esse navio era utilizado na Baixa Idade Média e início do Período Renascentista. Foi o tipo de embarcação que Cristóvão Colombo utilizou para chegar até as Américas. (Devem ser utilizadas somente em Campanhas situadas na Baixa Idade Média.) A embarcação possui normalmente dois ou três mastros e velas quadradas. Remos não são utilizados. Uma caravela mede, em geral, 21 metros de comprimento por 6 de largura. A tripulação varia entre trinta e quarenta homens. A capacidade de carga é de 150 a 200 toneladas.

Cargueiro: É uma versão aprimorada do Costeiro, podendo navegar em mar aberto. Assim como o navio de cabotagem, é um veleiro, possuindo um ou dois mastros, mas conta com velas quadradas. Mede entre 22 e 27 metros de comprimento e 6 metros de largura. A tripulação varia entre dezoito e vinte homens. A capacidade de carga do cargueiro varia imensamente, mas, de modo geral, fica entre 100 e 200 toneladas.

Costeiro: Também chamado de navio redondo ou de cabotagem, é um pequeno navio mercante, que navega perto da costa. E um veleiro equipado com dois mastros e velas triangulares. Mede de 18 a 21 metros de comprimento por 6 de largura. O leme fica em um dos lados do navio. A tripulação é de vinte a trinta homens, e a capacidade de carga é de aproximadamente 100 toneladas. O Navio Costeiro é lento, e não tem muita capacidade de navegação para enfrentar mares bravios; porém, pode transportar grande quantidade de carga sem necessitar de uma tripulação tão numerosa como as galeras.

Currach: Essa embarcação, um tanto primitiva e rudimentar, é feita de grossos pedaços de couro cru esticados sobre uma estrutura de madeira. Há ainda uma pequena vela quadrada, embora o navio seja acionado por remos. Mede de 6 a 12 metros de comprimento e comporta uma tripulação de oito homens. Sua capacidade de carga não é superior a 5 toneladas.

Drakkar: A maior embarcação viking é conhecida como drakkar, ou navio-dragão. Construído primariamente para guerra, esse navio tem em média 30 metros de comprimento. Embora haja um mastro, a principal força motriz são remos. Usa uma tripulação de até oitenta homens nos remos e um adicional de 160 podem ser transportados para abordagens e saques. Devido ao seu tamanho descomunal, não é uma embarcação para mares turbulentos. Soma-se a isso o fato de não haver espaço suficiente para suprimentos e alojamentos (certamente não o suficiente para 240 homens), o que faz com que o drakkar precise ficar perto da costa, para que possa atracar à noite. Devido ao seu custo e uso limitado, é um navio para reis e autoridades. Não é utilizado como navio de carga.

Dromond: Esse navio era a maior das gafes bizantinas. Apesar de contar com um ou dois mastros e velas triangulares, é movido por cem remos, cinqüenta de cada lado. Os remos estão divididos em fileiras superior e inferior, sendo que há um homem por remo na fileira inferior, enquanto três dividem cada remo da fileira superior. A tripulação é de aproximadamente duzentos homens.

O dromond varia entre 40 e 50 metros de comprimento, por apenas 4,5 de largura. Sua capacidade de carga é de 100 toneladas em média. Essa embarcação pode ser usada tanto como cargueiro como navio de guerra. A versão de guerra traz um aríete à proa, que se projeta do casco logo acima da superfície da água. Com um número tão grande de tripulantes, é um navio difícil de ser atacado. O dromond não é uma embarcação apropriada para alto-mar, e geralmente navega próximo à costa. É necessário atracar à noite, como todas as galeras, já que suprimentos e alojamentos para a tripulação são extremamente limitados.

Galeão: É a maior e mais aprimorada embarcação disponível no jogo AD&D. Somente deve ser utilizada em cenários renascentistas. É um veleiro com três ou quatro mastros, medindo aproximadamente 39 metros de comprimento por 9 de largura. Transporta em média 130 homens. Apesar de possuir grande capacidade de carga (500 toneladas), o galeão é utilizado principalmente como navio de guerra (galeões de verdade possuíam canhões, coisa muito além das regras do jogo AD&D). Um galeão pode facilmente transportar algo em torno de quinhentos homens, em vez das 500 toneladas de carga, o que torna a sua captura por piratas quase impossível.

Galeote: É o navio de guerra padrão dos vikings. A embarcação encontra-se num meio termo entre o pequeno knarr e o poderoso drakkar. O galeote tem aproximadamente 22,5 metros de comprimento, e possui cerca de 25 remos de cada lado. Cada remo é manobrado por um só homem, e a tripulação total fica entre quarenta e cinqüenta homens. Há apenas um único mastro e a vela é quadrada. A embarcação pode transportar, ainda, um adicional de até 150 homens, além da tripulação. Um galeote pode ser utilizado como cargueiro, embora conte com a reduzida capacidade de carga de 50 toneladas. É, no entanto, um navio medianamente resistente, podendo navegar em águas turbulentas, quando necessário.

Galera: Construída durante a Baixa Idade Média, a galera é uma versão melhorada do dromond. É um pouco menor que este, tendo no máximo 40 metros de comprimento por 6 de largura. Sua força motriz é uma combinação de velas e remos: 140 remadores são complementados por três mastros, o que confere mais rapidez é maior capacidade de manobra. A capacidade de carga é de aproximadamente 150 toneladas. Em tempos de guerra, a proa é construída em forma de aríete e a carga é substituída per marinheiros. Assim como todas as demais galés, é uma embarcação costeira, raramente expondo-se ao mar aberto. Não resiste à tempestades violentas, tendo que aportar até que o tempo melhore,

Knarr: Esse pequeno navio era um cargueiro da região escandinava, chegando a medir 22 metros de comprimento por 6 de largura. Possui um único mastro e vela quadrada. Na ausência de vento, alguns remos na popa e proa fornecem velocidade. Carrega até catorze homens e a capacidade de carga é pequena, variando entre 10 e 50 toneladas. É um navio robusto, entretanto, podendo navegar em alto-mar, em viagens longas (apesar de não ser confortável). Possui o casco achatado, que torna possível a navegação em rios e estuários, e é facilmente atracável.

Equipamento Variado

Balança de Comerciante: Essa pequena balança vem com pratos e uma pequena variedade de pesos. Seu principal uso é pesar moedas – um método bastante comum de se fechar negócios. Comerciantes sabem perfeitamente que moedas podem ser alteradas, falsificadas, banhadas a ouro ou prata, e outras vigarices. A única forma de proteção é pesar as moedas e checar o peso e o tamanho estabelecidos. A balança também é um instrumento útil quando se lida com moedas estrangeiras. Claro, comerciantes não são mais honestos do que qualquer outra categoria, e sempre há aqueles que usam pesos falsos – para que os clientes paguem mais, e para que eles próprios paguem menos ao adquirir mercadorias. Em algumas áreas onde o controle é mais rígido, as autoridades costumam verificar a autenticidade de pesos e medidas, o que, ainda assim, não é garantia. Os jogadores podem adquirir sua própria balança para evitar eventuais trapaças.

Cadeados: Ainda são objetos muito rudimentares (a não ser os cadeados mágicos). Todos são abertos com pesadas chaves. Cadeados com segredo ainda não existem. Como todo o resto, há cadeados de boa qualidade e aqueles que não valem muito.

Clepsidra: Esse pesado dispositivo é usado para marcar as horas, com uma precisão de até meia-hora. Sendo ativada por um fluxo contínuo de água. a clepsidra não é um relógio de bolso. Para funcionar, ela precisa de uma fonte de água e de uma base estável. Sendo um objeto muito incomum, é uma curiosidade para os abastados e uma ferramenta para estudantes das artes arcanas. A maior parte das pessoas não está interessada em saber as horas com exatidão.

Ferramentas e Acessórios para Ladrões: Uma pequena coleção de ferramentas úteis aos ladrões. O kit inclui uma ou duas chaves-mestras, compridas gazuas metálicas, uma pinça comprida, uma serra pequena e ainda um martelinho e uma cunha. Esses aparelhos, com mais algumas ferramentas corriqueiras (um pé-de-cabra, por exemplo), compõem o equipamento especial de que um ladrão precisa para levar os negócios adiante.

Itens Sagrados: São pequenas representações de coisas reverenciadas pelas religiões–estrelas, cruzes, martelos, rosários, óleos consagrados, vinho bento, ensinamentos sacros e outros objetos. O item sagrado vai depender da campanha em que seu personagem se encontra. Todos os itens sagrados têm o mesmo efeito sobre mortos-vivos e outras criaturas malignas, desde que sejam empunhados por seguidores de uma crença compatível com o item. Assim, as regras aplicam-se tanto a símbolos sagrados e água benta como a outros objetos, desde que sejam reverenciados pela ordem religiosa do clérigo. Devido à sua natureza especial, artefatos sagrados não são vendidos. Muitas seitas protegem seus artefatos para impedir que sejam corrompidos ou usados para outros fins. Desta forma, a única maneira de obtê-los é cair nas boas graças de uma congregação local. Este feito não é difícil para seguidores genuínos da fé em questão, embora pedidos inusitados precisem ser bem explicados. Os artefatos sagrados só serão entregues a leigos quando a crença correr perigo iminente.

Lanternas: Uma lanterna com cobertura oferece iluminação por um raio de 10 metros. É uma lanterna simples, não direcional, onde a luz é emitida por aberturas em todas as direções, igualmente. Uma lanterna furta-fogo (20 metros de raio de iluminação) tem apenas uma abertura por onde a luz é emitida. O seu interior é polido de maneira a refletir a luz numa única direção.

Tanto a furta-fogo como a lanterna coberta são portáteis. Ambas gastam um frasco (500 ml) de óleo a cada 6 horas. O farolete (80 metros de raio de iluminação) é um aparelho maior, destinado à proa de navios, à frente de uma carroça ou outra estrutura parecida. Funciona da mesma maneira que a furta-fogo, mas tem maior poder de iluminação. A queima de óleo também é maior: o farolete consome um frasco de óleo a cada 2 horas.

Lente de Aumento: Essa lente muito simples é mais uma curiosidade do que algo útil. Não tem grande poder de aumento, já

Armas

Arma	Preço	Peso	Tamanho	Tipo [6]	Velocidade	Dano P-M	Dano G
Açoite	1 po	1	P	-	5	1d4	1d2
Adaga ou Punhal	2 po	0,5	P	P	2	1d4	1d3
Alvião de cavalaria	7 po	2	M	P	5	1d4+1	1d4
Alvião de infantaria	8 po	3	M	P	7	1d6+1	2d4
Aprisionador 2	30 po	4	G	-	7	-	-
Arcabuz 3	500 po	5	M	P	15	1d10	1d10
Arco	-	-		-	-	-	-
Arco curto	30 po	1	M	-	7	-	-
Arco curto composto	75 po	1	M	-	6	-	-
Arco longo	75 po	1,5	G	-	8	-	-
Arco longo composto	100 po	1.5	G	-	7	-	-
Flecha de caça	3 pp/12	*	P	P	-	1d6	1d6
Flecha de guerra	3 pp/6	*	P	P	-	1d8	1d8
Armas de Haste	-	-	-	-	-	-	-
Alabarda	10 po	7,5	G	P/C	g	1d10	2d6
Bardiche	7 po	6	G	C	9	2d4	2d6
Bec de corbin	8 po	5	G	P/E	9	1d8	1d6
Bidente 1	5 po	3,5	G	P	7	1d8	2d4
Bill-guisarme	7 po	7,5	G	P/C	10	2d4	1d10
Bordona	8 po	3,5	G	P/C	8	1d8	1d10
Fauchard	5 po	3,5	G	P/C	8	1d6	1d8
Fauchard gancho	10 po	4	G	P/C	9	1d4	1d4
Glaive 1	6 po	4	G	C	8	1d6	1d10
Glaive guisarme 1	10 po	5	G	P/C	9	2d4	2d6
Guisarme	5 po	4	G	e	3	2d4	1d8
Guisarme voulge	8 po	7,5	G	P/C	10	2d4	2d4
Martelo lucerno 5	7 po	7,5	G	P/E	9	2d4	1d6
Partisan 5	10 po	4	G	P	9	1d6	1d6+1
Pique 5	5 po	6	G	P	13	1d6	1d12
Ranseur 5	6 po	3.5	G	P	8	2d4	2d4
Spetum 5	5 po	3,5	G	P	8	1d6+1	2d6
Voulge	5 po	6	G	C	10	2d4	2d4
Arpão	20 po	3	G	P	7	2d4	2d6
Azagaia	5 pp	1	M	P	4	1d6	1d6
Besta	-	-	-	-	-	-	-
Besta de mão	300 po	1,5	P	-	5	-	-
Besta leve	35 po	3,5	M	-	7	-	-
Besta pesada	50 po	7	M	-	10	-	-
Quadrelo de mão	1 po	*	P	P	-	1d3	1d2
Quadrelo grande	2 PP	*	P	P	-	1d4+1	1d6+1
Quadrelo pequeno	1 pp	*	P	P	-	1d4	1d4
Bordão	-	2	G	E	4	1d6	1d6
Cajado-funda	2 pp	1	M	-	11	-	-
Chicote	1 pp	1	M	-	8	1d2	1
Clava	-	1,5	M	E	4	1d6	1d3
Dardo	5 pp	0,25	P	P	2	1d3	1d2
Espada	-	-	-	-	-	-	-
Cimitarra	15 po	2	M	C	5	1d8	1d8
Espada bastarda	25 po	5	M	C	-	-	-
com 1 mão	-	-	-	-	6	1d8	1d12
com 2 mãos	-	-	-	-	3	2d4	2d8
Espada curta	10 po	1,5	P	P	3	1d6	1d8
Espada larga	10 po	2	M	C	5	2d4	1d6+1
Espada longa	15 po	2	M	C	5	1d8	1d12
Khopesh	10 po	3,5	M	C	9	2d4	1d6
Montante	50 po	7,5	G	C	10	1d10	3d6
Faca	5 pp	0,25	P	P/C	2	1d3	1d2
Foice	6 pp	1,5	P	C	4	1d4+1	1d4

Funda	5 pc	*	P	-	6	-	-
Chumbo de funda	1 pc	0,25	P	E	-	1d4+1	1d6+1
Pedra de funda	-	0.25	P	E	4	1d4	1d4
Lança	8 pp	2,5	M	P	6	1d6	1d8
Lança 4	-	-	-	-	-	-	-
Lança de cavalaria leve	6 po	2,5	G	P	6	1d6	1d8
Lança de cavalaria média	10 po	5	G	P	7	1d6+1	2d6
Lança de cavalaria pesada	15 po	7,5	G	P	8	1d8+1	3d6
Lança de torneio	20 po	10	G	P	10	1d3-1	1d2-1
Maça de cavalaria	5 po	3	M	E	6	1d6	1d4
Maça de infantaria	8 po	5	M	E	7	1d6+1	1d6
Maça estrela	10 po	6	M	E	7	2d4	1d6+1
Machadinha	1 po	2,5	M	C	4	1d6	1d6
Machado de Guerra	5 po	3,5	M	C	7	1d8	1d8
Mangual de cavalaria	8 po	2,5	M	E	6	1d4+1	1d4
Mangual de infantaria	15 po	7,5	M	E	7	1d6+1	2d4
Martelo de batalha	2 po	3	M	E	4	1d4+1	1d4
Tridente	15 po	3,5	G	p	7	1d6+1	3d4
Zarabatana	5 po	1	G	-	5		
Dardo agulha	2 pc	*	P	P	-	1	1
Dardo farpado	1 PP	*	P	P	-	1d3	1d3

[1] Esta arma inflige dano duplo se usada contra atacantes de tamanho G ou maiores.
[2] Esta arma pode derrubar um cavaleiro num golpe bem sucedido.
[3] Esta arma só está disponível a critério do Mestre.
[4] Esta arma inflige dano duplo quando usada por atacante em montaria.
[5] Esta arma inflige dano duplo quando firmemente presa para receber ataque.
[6] A categoria TIPO está dividida em cortante, perfurante ou de concussão. Isso define o tipo de ataque feito, o que pode modificar a eficiência da arma quando empregada contra diferentes tipos de armaduras. Veja a regra opcional no capitulo 9.
* Estes itens pesam pouco individualmente. São necessários vinte deles para fazer 1 quilo.

Tabela 45:

Taxa de Mísseis

Arma	Cadência de tiros	Alcance Pequena	Médio	Longo
Adaga	2/1	10	20	30
Arcabuz	1/3	50	150	210
Arco curto	2/1	50	100	150
Arco curto composto	2/1	50	100	180
Arco longo composto /flecha de guerra	2/1	40	80	170
Arco longo composto/Flecha de caça	2/1	60	120	210
Arco longo/flecha de caça	2/1	70	140	210
Arco longo/flecha de guerra	2/1	50	100	170
Arpão	1	10	20	30
Azagaia	1	20	40	60
Besta de mão	1	20	40	60
Besta leve	1/2	60	120	180
Besta pesaria	1	80	160	240
Chumbo de cajado-funda	2/1	-	30-60	90
Chumbo de funda	1	50	100	200
Clava	1	10	20	30
Dardo	3/1	10	20	40
Faca	2/1	10	20	30
Lança	1	10	20	30
Machadinha	1	10	20	30
Martelo	1	10	20	30
Pedra (cajado-funda)	2/1	-	30-60	90
Pedra (funda)	1	40	80	160
Zarabatana	2/1	10	20	30

A cadência de tiros é o número de projéteis que podem, ser lançados em uma rodada, independente do número de ataques à distância que o personagem possa fazer.

O alcance é dado em dezenas de metros. cada categoria (pequeno, médio ou longo alcance) inclui ataques que vão da distância dada até a distância definida para a categoria seguinte. Desta forma, uma besta pesada que dispara contra um alvo a 136 metros, sofre a penalidade de médio alcance.

As penalidades são: para médio alcance -2; para longo alcance -5.

O arcabuz (quando permitido) recebe o dobro das penalidades acima.

que a maioria não é confeccionada de maneira correta, o que provoca grandes distorções na imagem. São úteis na substituição de pederneira e aço para acender fogueiras.

Óleo: Fogo grego é a designação genérica dada a todos os óleos altamente inflamáveis usados em combate. (Historicamente, fogo grego era uma combinação de óleo e produtos químicos, resultando num líquido pegajoso e difícil de se apagar, uma vez que entrasse em combustão.) Por serem altamente inflamáveis, eram um pouco perigosos de se transportar. O óleo de lamparina é também usado em lanternas. Não é particularmente explosivo, mas pode ser usado para alimentar uma chama já existente.

Pequeno Telescópio: Como a lente de aumento, esse pequeno telescópio é mais uma curiosidade do que algo útil. Objetos observados através dele ficam um pouco mais próximos, embora nem tanto. Para melhores resultados, objetos mágicos são preferíveis. O poder de aumento de um telescópio é de duas ou três vezes.

Armas

A lista de armas fornece mais informações de jogo do que apenas o preço de cada artefato. Já que cada arma é diferente, você deve anotar as informações separadamente para cada uma que seu personagem adquirir

Tamanho: Todas as armas estão classificadas quanto ao tamanho – P, M, G e I. Armas pequenas (P) têm aproximadamente 60 centímetros ou menos. As médias (M) variam entre 60 centímetros e 1,5 metros de comprimento. Armas grandes (G) medem 1.8 metros ou mais. Armas imensas (I) não foram catalogadas, pois são feitas especialmente para ogros, gigantes e criaturas ainda maiores. Não são itens que um personagem vá encontrar no armeiro da esquina!

O personagem pode empunhar uma arma equivalente ao seu tamanho ou menor. Geralmente, tais armas requerem apenas uma mão para manejá-las, exceto arcos, bestas e algumas outras exceções. O personagem também pode manejar uma arma que seja uma categoria maior do que ele próprio, mas desde que a empunhe com ambas as mãos. Além desse limite, a arma não poderá ser utilizada sem auxílio de outros meios (geralmente meios mágicos).

Drelb, um halfling (portanto de tamanho pequeno) pode utilizar uma espada curta (tamanho P). sem maiores problemas, ou uma espada longa (tamanho M) com ambas as mãos. No entanto, ele não poderia utilizar uma glaive (tamanho G), pois esta arma está muito acima do seu tamanho. Do mesmo modo, o halfling poderia usar um arco curto, mas não um arco longo.

Tipo: As armas estão classificadas quanto ao tipo – corte, perfuração ou concussão. Esse critério é usado para determinar os modificadores de tipos de armadura. Esta regra opcional é explicada detalhadamente no Capítulo 9: Combate.

Velocidade: A velocidade é uma forma de medir a dificuldade que existe em se manejar uma arma. Quanto menor o número, mais rápida e fácil de manejar é a arma. Mais detalhes sobre velocidade da arma são dados no Capítulo 9: Combate.

Dano: Todas as armas têm classificação quanto ao dano que causam em criaturas pequenas ou de médio porte (P, M) ou em criaturas maiores que humanos (G).

Descrição das Armas

Açoite: Essa arma cruel é um chicote curto, com várias tiras de couro. Em cada tira há farpas de metal, o que causa uma chibatada terrível. Às vezes era usado como instrumento de execução.

Alabarda: Depois do pique e do bill, essa era a arma mais popular na Idade Média: um machado de guerra afixado numa haste de 2,5 metros, num ângulo especial para produzir o impacto máximo. A ponta da haste lembra uma lança ou a ponta do pique. Atrás da lâmina do machado, há um gancho para abrir armaduras ou desmontar cavaleiros. Originalmente destinada a desmantelar cavalaria, a alabarda não era muito eficiente para a tarefa, devido a seu alcance limitado, ao peso e ao fato de que é preciso muito espaço para manejá-la. Tomou-se utilíssima, no entanto, contra blocos de piqueiros: caso o ataque principal falhasse, soldados munidos com alabardas saíam de suas formações e atacavam os flancos do inimigo. Os piqueiros ficavam quase indefesos contra um ataque corpo a corpo devido ao tamanho de suas longas armas.

Aprisionador: Esse item é um tipo muito específico de arma de captura, destinada a prender uma vítima sem matá-la. Trata-se de uma longa haste de madeira ou metal, com uma espécie de braçadeira de metal na ponta. Quando a vítima é enlaçada, a braçadeira se fecha. Essa é uma arma eficiente apenas contra criaturas de tamanho aproximadamente humano. Considera-se que a vítima, em todo e qualquer caso, tem Categoria de Armadura 10, com as modificações na Destreza Se o ataque for bem sucedido, ela perde todos os bônus de escudo ou Destreza, e pode ser puxada ou empurrada. Isso causa automaticamente 1d2 de dano por rodada, e ainda há uma chance de 25% de que a vítima caia no chão. O prisioneiro pode tentar escapar com uma jogada de dobrar barras, o que causa, no entanto, mais 1d2 de dano. O aprisionador é usado para derrubar cavaleiros de suas montarias e prendê-los ao solo.

Arcabuz: Essa arma pode ser vetada pelo Mestre. Verifique se é possível adquiri-la. O arcabuz é uma forma rudimentar de mosquete, sendo tão perigoso para o atirador quanto para o alvo. Seu uso requer um suprimento de pólvora, projéteis de metal e um pedaço de mecha de combustão lenta ou pavio. Esses itens podem não ser encontrados facilmente (a pólvora é considerada um item mágico, pelas regras) O arcabuz dispara um tiro a cada três rodadas, e somente se o usuário não for atacado enquanto estiver recarregando a arma. Ao utilizar o arcabuz, todas as penalidades para alcance são duplicadas. Se o resultado da jogada de ataque for 1 ou 2. o tiro sai pela culatra, causando 1d6 pontos de dano ao atirador A arma, por causa disso, estará suja e precisará ser limpa antes de ser reutilizada, o que leva. em média. 30 minutos. Quando o tiro é certeiro, o arcabuz faz geralmente de 1 a 9 pontos de dano, em 1d10 Se o n° 10 é tirado, o jogador lança novamente o dado. e então soma o novo resultado ao 10 tirado anteriormente. Esse procedimento deve ser repetido toda vez que o n° 10 for obtido. Assim, num lance de muita sorte, um único tiro pode infligir 37 pontos de dano, por exemplo, se o jogador tirar no dado três 10 consecutivos, seguidos do n° 7. O dano causado pelo arcabuz não sofre acréscimo por bônus de Força.

Arco: Há arcos de formas e tamanhos variados. O poder de um arco é medido pela sua puxada. Quanto maior a puxada, maior será a força necessária para se manejar o arco Desta forma, é possível que um personagem ganhe bônus no dano causado, em virtude de sua Força. (Aqui, assume-se que o personagem tenha escolhido um arco com uma grande puxada.) Da mesma forma, personagens menos fortes sofrem penalidade ao usar um arco. (Eles são obrigados a manejar um

arco com uma puxada mais fraca, ou simplesmente não conseguirão esticar a corda até seu ponto máximo de tensão) Apesar disso, a puxada do arco raramente é um empecilho ao seu uso; o máximo que pode acontecer é o personagem não obter o efeito desejado. O grande teste de força de um personagem consiste em puxar a corda de um arco – a puxada do arco de um herói muito forte pode ser demais para alguém não tão poderoso (como o arco de Ulisses, na Odisséia).

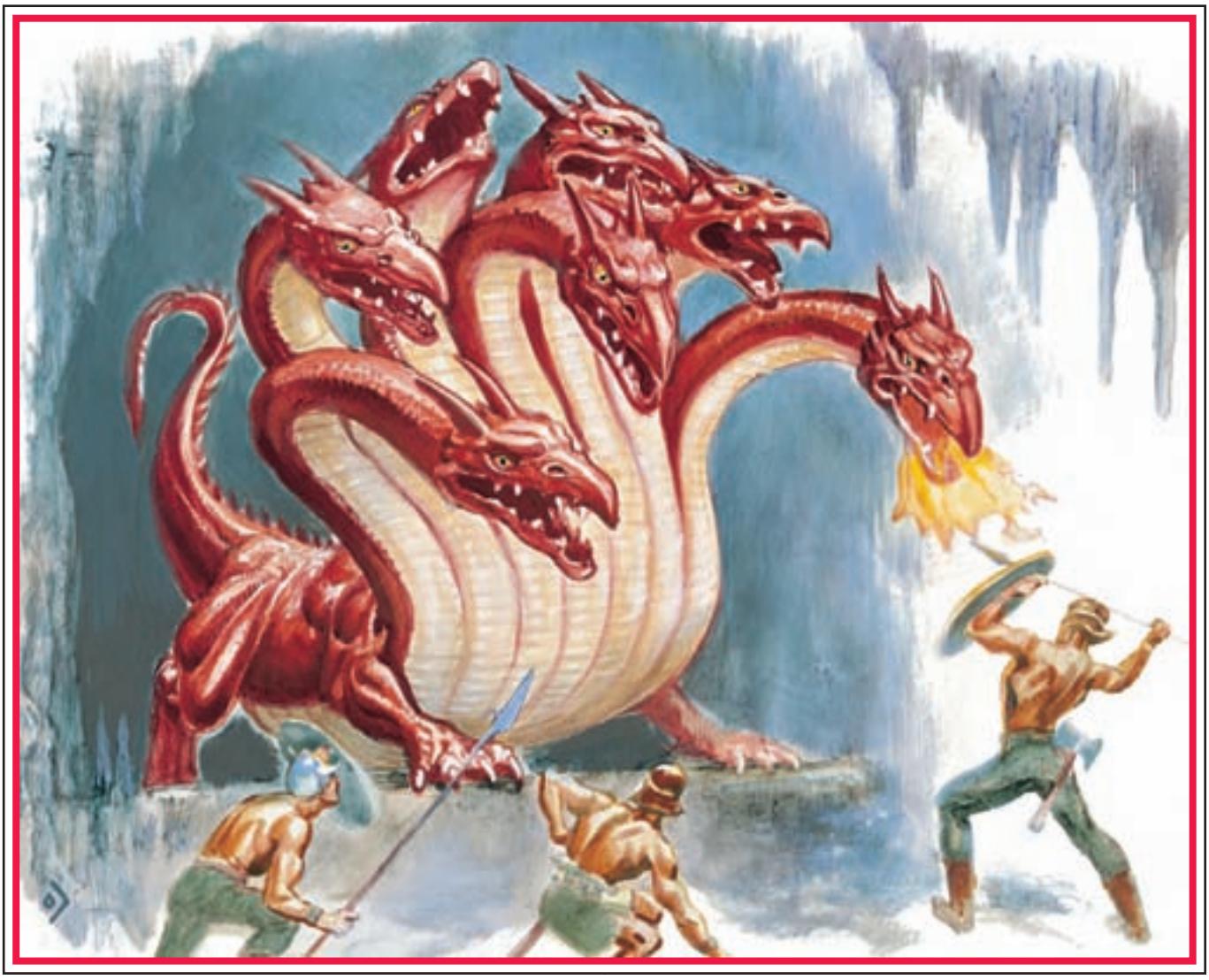
Arcos com uma grande puxada geralmente não custam mais do que os arcos normais. A exceção fica por conta de arcos que permitam ao personagem um bônus por Força Extraordinária (18/01 ou mais). Tais armas devem ser feitas sob medida, e custam de três a cinco vezes mais que arcos comuns. São também quase impossíveis de se manejar para aqueles que não possuem Força Extraordinária. Nesse caso, é necessário sucesso em um teste de dobrar barras para conseguir usar corretamente a arma. As flechas de arcos de qualquer tipo estão divididas em flechas de caça, cujo alcance e maior, e flechas de guerra, com ponta metálica mais resistente, porém com um alcance reduzido.

Armas de Haste: Esse tipo de equipamento esteve muito em voga durante a Antiguidade e a Idade Média. Seu comprimento sempre foi uma vantagem e, para os camponeses, esta era uma categoria de arma relativamente fácil de se fazer. Daí resulta a enorme variedade de armas de haste. Devido ao grande número de armas, não há um padrão para estabelecer nomes.

Os nomes aqui usados podem se aplicar a outras armas em qualquer outro lugar. Todas as armas de haste, devido ao comprimento, são de infantaria e devem ser manejadas com ambas as mãos. São mais comuns para camponeses e tropas regulares que, por falta de armadura e montaria, precisam de algo para acuar os cavaleiros inimigos. Assim sendo, as armas de haste são usadas em uma formação bem agrupada, e dispõem de pontas afiadas e pontiagudas, sempre direcionadas para um cavaleiro que faça a bobagem de tentar uma investida.

Bardiche: Uma das mais simples armas de haste, o bardiche consiste em um machado de batalha com um longo cabo. Uma grande lâmina curva em forma de machado, é colocada na ponta de uma haste de 2,5 metros de comprimento. Esse modelo provavelmente foi adaptado de uma ferramenta agrícola; de fato, o bardiche sempre gozou de grande popularidade entre camponeses. Sua desvantagem é exigir mais espaço do que a lança ou o pique para ser utilizado com eficiência.

Bec de corbin: Uma arma muito específica, utilizada principalmente pelas classes dominantes na Baixa Idade Média e início da Renascença. Esse dispositivo é uma espécie de abridor de latas antigo, feito especialmente para lidar com armaduras completas. A ponta aguçada penetra na armadura, enquanto o lado em forma de martelo é usado



para desferir golpes. A arma mede cerca de 2,5 metros e, uma vez que sua eficiência depende de impacto, é necessário muito espaço para manejá-la corretamente.

Besta: Bônus ou penalidades relativas à Força não se aplicam no caso de bestas, já que essas são armas puramente mecânicas. A besta de mão é facilmente manejável com uma mão, e pode ser armada com a outra. A besta leve precisa ser apoiada contra um objeto para receber a seta, o que se faz com o auxílio de uma alavanca localizada no cabo da arma. Uma besta pesada tem uma puxada poderosa, e por isso deve ser armada com uma espécie de manivela que vem acoplada à arma. O atirador firma o pé no estribo da besta enquanto gira a manivela para armar a seta. Bestas disparam quadrelos, e cada arma deve utilizar quadrelos do tamanho adequado.

Bidente: A mais simples adaptação de um instrumento agrícola, já que esta arma nada mais é do que um forcado sobre uma haste comprida. Com dentes reforçados e retos, é uma boa arma, que também se presta a combinações com lâminas cortantes.

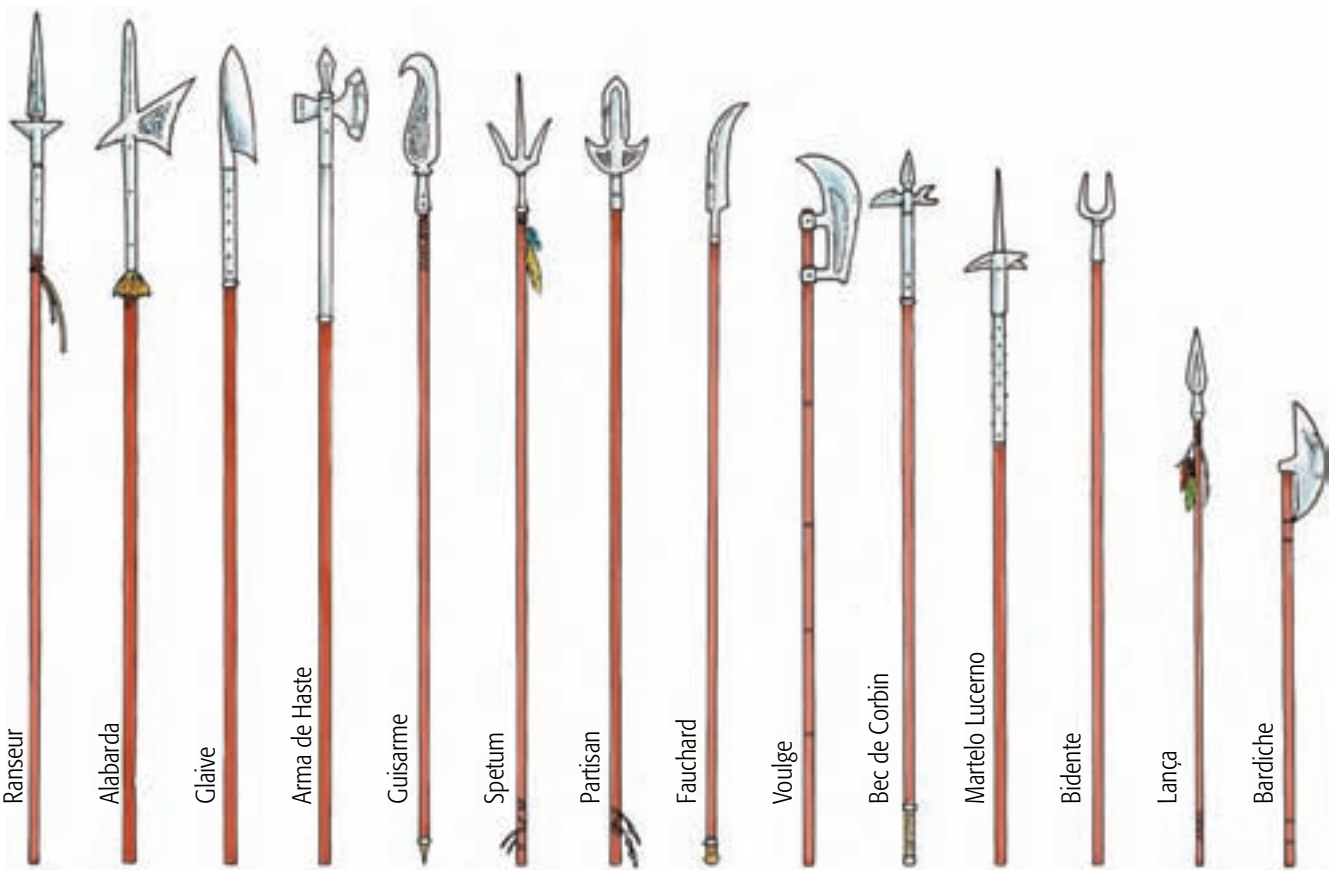
Bill-guisarme: Uma arma com aspecto um tanto esquisito, é mais uma adaptação de um instrumento agrícola, o podão. A extremidade da haste de 2,5 metros sustenta a combinação de uma lâmina afiada e recurva, um espeto protuberante e um gancho. A arma pode ser usada de várias maneiras, requerendo espaço para ser manejada.

Bordona: Uma tentativa de melhorar o poder de perfuração do fauchard, adicionando uma longa ponta de ferro ou um tridente às costas da lâmina principal. A arma ainda assim é ineficiente.

Espada bastarda: É muito parecida com a espada longa, porém possui o punho maior, e pode ser manejada com uma mão ou ambas. Em todo caso, verifique a velocidade da arma e o dano apropriado, pois esses valores mudam de acordo com a forma de utilização do item. Se a espada for empunhada com as duas mãos, o personagem deve abdicar do escudo.

Espada Kopesh: É uma arma egípcia. O punho e a proteção para as mãos medem aproximadamente 15 centímetros. A lâmina é reta a partir da proteção, medindo cerca de 45 centímetros. Desse ponto em diante, torna-se ligeiramente curva, como uma foice, estendendo-se por mais 60 centímetros. Trata-se de uma arma pesada e de difícil manejo. É sobretudo uma arma lenta, se o golpe desferido não for certeiro. A parte curva da lâmina pode capturar o oponente ou sua arma.

Fauchard: É uma adaptação da foice e da gadanha. A arma é uma longa lâmina curva sobre uma haste de 2,5 metros. Pode ser usada como arma de corte ou perfurante, embora a lâmina curva a torne



um pouco ineficaz como arma de perfuração. A vantagem é que o camponês pode facilmente transformar sua foice nessa arma.

Fauchard Gancho: Outra tentativa de melhorar o fauchard, desta vez adicionando-lhe um gancho na face posterior da lâmina, supostamente para desmontar cavaleiros. Assim como o fauchard, não é uma arma das mais bem-sucedidas.

Glaive: Uma arma de haste básica, o glaive possui uma única lâmina, colocada sobre uma haste que mede cerca de 3 metros. Não é eficiente, mas é relativamente fácil de se construir e manejar. Geralmente a lâmina curva-se para fora, aumentando a superfície cortante, o que a torna semelhante a uma faca.

Glaive-guisarme: Arma que combina o glaive básico com uma ponta aguçada ou um gancho. Essa modificação teoricamente melhoraria a eficiência da arma, mas na prática isso provou ser questionável.

Guisarme: Provavelmente derivado do podão, um instrumento agrícola. Trata-se basicamente de uma pesada lâmina curva. Apesar de prático e fácil de se fazer, não é eficiente.

Guisarme-voulge: É basicamente um machado modificado sobre uma haste de 2,5 metros. A haste termina numa ponta aguçada, e um espeto, colocado nas costas da lâmina, é próprio para atravessar armaduras. Às vezes, o espeto é substituído por um gancho afiado para desmontar cavaleiros.

Lança: Os diferentes tipos de lança são classificados de acordo com tamanho e resistência. Cada tamanho de lança deve ser equivalente ao tamanho da montaria utilizada, ou menor Um cavaleiro, num cavalo leve de batalha, não pode utilizar uma lança de cavalaria pesada, pois o impacto arremessaria cavaleiro e montaria ao chão. Além disso, lanças pesadas e lanças de torneio são utilizadas apenas quando o cavaleiro está bem firme na sela. e usando estribos. A lança de torneio é pesada e adaptada para uso em torneios e justas, onde o intento não é ferir o oponente. A ponta da lança é cega, obtusa, para prevenir ferimentos. É evidente que, ainda assim, acidentes acontecem.

Martelo lucerno: Parecido com o bec de corbin, essa arma possui uma haste de 3 metros e é usada por soldados comuns de infantaria. Assim como o bec de corbin, seu uso principal é perfurar armaduras. A ponta da haste vem equipada com uma longa cabeça de lança para manter os cavaleiros inimigos à distância.

Partisan: Menor do que o pique, porém mais longa que a lança, essa arma é uma cabeça de lança larga sobre uma haste de 2.5 metros. Há duas lâminas menores que se projetam da base da lâmina principal, de modo a aumentar o dano e eventualmente capturar armas inimigas. É uma arma perfurante, para ser usada em formações maciças.

Pique: Uma longa lança de até 6 metros, terminando em uma ponta de ferro com quatro laces. Foi uma arma popular durante a Renascença. Soldados eram colocados lado a lado em grandes formações e várias fileiras entravam em combate Grandes blocos de piqueiros formavam tropas formidáveis. Porém, quando eram obrigados a entrar em combate corpo a corpo, deixavam de lado o pique e lutavam com a espada curta, mais apropriada para uma batalha desse gênero.

Ranseur: Muito parecido com o partisan. a diferença fica por conta da ponta de lança, mais delgada. As pequenas lâminas laterais lembram os dentes de um garfo, de modo a capturar armas e, às vezes, perfurar armaduras.

Spetum: É uma modificação da lança comum. A haste varia entre 2,5 e 3 metros, com lâminas laterais. Em alguns exemplares, há lâminas que apontam para trás, o que aumenta o dano quando a arma é arrancada do ferimento. As lâminas podem, ainda, capturar armas inimigas, bloquear ataques ou prender o inimigo.

Voulge: Essa arma, assim como o bardiche, é uma variação do machado e do cutelo. É similar a um cutelo sobre uma haste de 2,5 metros. Trata-se de uma arma popular, simples de construir e usar. Também chamado de machado de Lochaber.

Armaduras

Você vai querer que seu personagem vista uma armadura, desde que isso seja permitido pela classe. Armaduras são o meio mais fácil e barato de aumentar as chances de sobrevivência do personagem num mundo de aventuras perigosas. Obviamente, quanto melhor a armadura, menores as chances de ocorrerem ferimentos. A proteção que cada armadura oferece é medida pela Categoria de Armadura (CA). Quanto menor o valor da CA, mais protegido seu personagem estará. A Tabela 46 mostra a cotação de todos os tipos de armaduras encontradas nas listas de equipamento.

Apesar de haver controvérsias históricas a respeito de diferentes tipos de armaduras, todos os conhecidos, verdadeiros ou hipotéticos, estão inclusos aqui. Porém, nem todos os tipos de armaduras estarão disponíveis se o Mestre resolver situar a campanha num determinado período de tempo, ou local. A armadura completa, por exemplo, e vetada aos personagens numa campanha situada na Grécia Antiga.

Descrição das Armaduras

Armadura Completa: Essa é a impressionante armadura em estilo gótico da Baixa Idade Média e Renascença. É perfeitamente forjada e encaixada. Todas as placas são interligadas e colocadas num ângulo adequado para amenizar os golpes. A superfície é geralmente

Tabela 46:

Cotação da Categoria de Armadura

Tipo de Armadura	Cotação da CA
Sem armadura	10
Só escudo	9
Corselete de couro simples ou couro acolchoado	8
Corselete de couro simples ou couro acolchoado + escudo, ou corselete de couro batido, ou loriga	7
Corselete de couro batido ou loriga + escudo, ou brigandina, ou brunea, ou gibão de peles	6
Loriga ou gibão de peles + escudo ou cota de malha	5
Cota de malha + escudo, ou cota de talas, ou loriga segmentada, ou armadura de bronze	4
Cota de talas, ou loriga segmentada, ou cota de bronze + escudo, ou armadura simples	3
Armadura simples + escudo, ou armadura de batalha	2
Armadura de batalha + escudo ou armadura completa	1
Armadura completa + escudo	0

Nota: Consulte está página para maiores informações sobre os benefícios defensivos de diferentes escudos.

ornamentada com desenhos à água-forte. Cada armadura é feita sob medida para o proprietário, e há apenas 20% de chance de que, mesmo remodelada, ela se ajuste em outra pessoa. As placas de metal ficam sobre um gibão acolchoado e cota de malha. O peso distribui-se igualmente pelo corpo. É uma armadura abafada, demorada para vestir e extremamente cara. Devido a esses fatores, é mais usada em paradas e desfiles do que em batalhas.

Armadura de Batalha: Trata-se da versão mais comum da armadura completa, consistindo de placas de metal ajustadas ao corpo e interligadas de maneira a cobrir toda sua extensão. Inclui luvas, botas e elmo com visor. Uma grossa camada de acolchoamento é usada por baixo. O peso é distribuído igualmente pelo corpo. Além do preço, as maiores desvantagens são a falta de ventilação e o tempo gasto em vesti-la e retirá-la. (Veja a seção Colocando e Retirando a Armadura.) Cada armadura é feita sob medida por um mestre armeiro. Entretanto, pedaços avulsos encontrados em campos de batalha podem ser remodelados, de maneira a servir no novo proprietário. (A menos que tal coisa seja impossível, como um humano tentando entrar numa armadura para halfling.)

Armadura de Bronze: É uma armadura de placas – combinando placas de metal, cota de malha ou brigandina, couro e acolchoamento – feita de bronze macio. É mais fácil de se fazer e mais barata que a armadura de placas de aço. e oferece proteção inferior. Uma chapa peitoral e outras chapas metálicas recobrem as partes vitais do corpo, mas outro material é empregado nas juntas. Não é a armadura completa dos cavaleiros da Baixa Idade Média e Renascença.

Armadura Simples: É uma combinação entre a cota de malha, ou a brigandina, com placas de metal (dragonas, cotoveleiras, manoplas, saiote e greva) recobrindo as áreas vitais. Distribui o peso igualmente pelo corpo, e a armadura é ajustada no lugar com correias e fivelas. É o tipo de proteção pesada mais comum.

Brigandina: Armadura feita de pequenas plaquetas metálicas, costuradas sobre lona ou couro, e protegida por uma camada externa de tecido. Atrapalha um

pouco os movimentos, e não fornece proteção adequada nas juntas, onde as plaquetas metálicas precisam ser mais espaçadas ou até inexistentes.

Brunea: Trata-se de um gibão e de proteção para as pernas (talvez ainda um saiote) feitos de couro recobertos com plaquetas metálicas sobrepostas, assim como as escamas de um peixe.

Corselete Acolchoado: É o tipo mais simples de armadura, composto de várias camadas acolchoadas de tecido. É uma vestimenta quente, e com o tempo fica suja e encardida de suor, com piolhos e pulgas.

Corselete de Couro: Confeccionado em couro curtido, e então modelado em placas peitorais e protetores para ombros. O resto é feito de material mais flexível e macio.

Corselete de Couro Batido: É uma armadura feita de couro (não se trata de couro endurecido, neste caso) e reforçada com rebites de metal costurados um perto do outro. Parece com a brigandina, porém o espaço entre os rebites é maior.

Além das armaduras descritas aqui, o mestre pode preparar uma seleção especial de armaduras feitas de materiais exóticos e raros. Mas, uma vez que é improvável que seu personagem possa adquiri-las logo de início, o Mestre vai informá-lo sobre essas armaduras especiais quando julgar necessário.

Cota de Malha: Essa armadura é feita de anéis metálicos interligados. É usada com um gibão acolchoado por baixo, para prevenir fricções e amortecer o impacto de golpes. Várias camadas de cota são em geral colocadas sobre as áreas vitais. A malha absorve em parte o impacto dos golpes. A maior parte do peso dessa armadura é distribuído pelos ombros, o que a torna desconfortável se usada por longos períodos.

Cota de Talas: Há controvérsias em relação à existência dessa armadura. Trata-se de uma cota feita com faixas verticais de metal, estreitas, costuradas sobre um gibão acolchoado ou de couro. Como a armadura não oferece flexibilidade, as juntas são protegidas por cota de malha.

Escudos: Os escudos melhoram a cotação da Categoria de Armadura em 1 ponto ou mais, contra um número "X" de ataques. O escudo é útil para proteger a frente e os flancos do usuário. Ataques pela retaguarda e flancos traseiros não são bloqueados pelo escudo. (A exceção fica por conta daqueles que usam o escudo pendurado nas costas, o que, no caso. protegeria contra ataques pela retaguarda.) A referência sobre o tamanho do escudo é relativa ao tamanho do usuário. Assim, um escudo pequeno usado por um humano ofereceria a proteção de um escudo médio para um gnomo.

O *broquel* é um escudo muito pequeno, que é preso ao braço ou ao antebraço. Pode ser usado por arqueiros e besteiros sem penalidades. Devido ao seu tamanho, protege o usuário somente de um ataque por rodada de combate (que fica a critério do personagem), melhorando a Categoria de Armadura do personagem em 1 ponto, durante aquele ataque.

O *escudo pequeno* é ajustado ao antebraço, e deve ser manejado com uma mão. Seu pequeno peso permite que o usuário carregue outros objetos usando a mesma mão do escudo, porém isso não vale para armas. O escudo pequeno pode ser usado para bloquear dois ataques frontais, também a critério do personagem.

O *escudo médio* é carregado da mesma maneira que o pequeno, porém seu peso, maior, impede que o personagem utilize a mão do escudo para carregar outros objetos. Com o escudo médio, o usuário pode bloquear ataques frontais ou pelos flancos.

O *escudo de corpo* é uma proteção maciça, que cobre o usuário praticamente dos pés ao pescoço. Deve ser firmemente preso ao antebraço, e é preciso que o usuário o empunhe durante todo o tempo. Fornece uma proteção espetacular, melhorando a Categoria de Armadura do usuário em 1 ponto contra ataques corpo a corpo, e em 2 pontos contra ataques à distância. Isso só é válido, claro, para ataques frontais ou pelos flancos. Trata-se de um escudo muito pesado, e o Mestre pode decidir usar a regra opcional de carga permitida se esse tipo de proteção for usada no jogo.

Gibão de Peles: É uma armadura confeccionada com a pele extremamente grossa de animais, como a do elefante ou, mais normalmente, composta por várias camadas de couro sobrepostas. Trata-se de uma armadura muito restritiva, que dificulta os movimentos.

Loriga: É um tipo primitivo (e menos eficiente) de cota de malha, onde os anéis de metal são presos diretamente no gibão de couro, em vez de serem interligados. (Historiadores ainda debatem se esta armadura realmente existiu.)

Loriga Segmentada: Essa armadura é feita de tiras horizontais de metal, costuradas sobre um fundo de couro e cota de malha. Habitualmente, as tiras recobrem somente as partes vitais, enquanto o couro e a cota de malha protegem as juntas. O peso é distribuído igualmente, através de correias e fivelas.

Tamanho das Armaduras

A lista de equipamentos fornece o preço das armaduras (incluindo os elmos apropriados) feitas para personagens de todas as raças. Apesar de um halfling ser bem menor que um humano, existem poucos armeiros capazes de confeccionar uma armadura tão específica. Assim sendo, a armadura do halfling custa tanto quanto a armadura do humano. Armaduras fora de padrões e formas estabelecidas custam ainda mais caro, e são feitas sob encomenda. Definitivamente, não são o tipo de artigo que se encontra em qualquer loja de esquina. Quando uma armadura é encontrada durante uma aventura, os jogadores devem levar em conta a criatura que a vestia. Assim sendo, a armadura de um gnoll pode servir em um humano, mas é demasiadamente grande para um halfling. E a armadura de um gigante não servirá para outro que não seja gigante.

O tamanho da armadura também afeta o peso carregado, no caso da regra opcional de limite de carga estar sendo usada. Os pesos dados na tabela referem-se à armaduras para humanos. Armaduras menores pesam a metade do valor listado, e armaduras grandes pesam cerca de 50% acima do valor dado.

Colocando e Retirando Armadura

Há ocasiões em que é importante saber quanto tempo leva para um personagem vestir ou retirar sua armadura. Acidentes e imprevistos acontecem a toda hora. O grupo de personagens é atacado durante a noite. Aqueles que estão dormindo perto da fogueira podem querer vestir suas armaduras antes de se engajar em combate. Ou então, um personagem escorrega e cai num rio. O peso de sua armadura faz com que ele afunde como uma pedra. Ele quer desesperadamente se livrar do peso extra, antes que morra afogado. Quanto tempo o personagem

leva para conseguir retirar a armadura?

O tempo que se leva para colocar uma armadura depende, primeiramente, de que tipo de armadura estamos tratando. Armaduras que consistem de uma única peça – corseletes de couro, cota de malha – levam apenas uma rodada (ou duas rodadas, para peças de metal) para se colocar, e ainda assim com algum auxílio. Sem a ajuda de alguém, leva-se o dobro do tempo. Armaduras feitas de várias peças requerem 1d6+4 rodadas e, novamente, auxílio externo. Sem ajuda, triplica-se o tempo. Em todo caso, os tempos dados acima partem do pressuposto que as vestimentas e acolchoamentos usados por baixo da armadura estejam nos devidos lugares. Às vezes é necessário que um personagem se vista às pressas. Isso pressupõe que as fivelas e correias não estejam bem ajustadas, firmes. etc. Armaduras em peça única podem ser colocadas rapidamente em uma rodada com uma penalidade na Categoria de Armadura em 1 ponto (a CA nunca pode ficar acima de 8). Assim, um guerreiro poderia colocar apressadamente a sua brigandina (CA 6) e partir para a luta com uma CA 7. na realidade. Colocar rapidamente uma armadura composta de várias peças (a armadura simples, por exemplo) tem suas penalidades, mas a cada rodada que se gasta ajustando-a, melhora a CA em 1 ponto, (a partir da CA 10.) Um guerreiro pode gastar três rodadas ajustando sua armadura simples, o que lhe daria uma CA 7. antes de ingressar na batalha Retirar a armadura é mais simples e rápido. A maioria delas pode ser despida em uma rodada. Armaduras compostas (especialmente a completa) requerem 1d4+1 rodada. Entretanto, se o personagem estiver disposto a cortar correias e entortar pinos, essas armaduras podem ser removidas na metade do tempo. (Jogue 1d4+1 e divida o resultado por 2. arredondando frações para cima.)

Criaturas com Categoria de Armadura Natural: Algumas criaturas possuem uma Categoria de Armadura inata, que chega a ser superior a alguns tipos de armadura. (A CA de um cavalo é 7, enquanto a CA de uma armadura de couro é 8.) Mesmo assim, é possível melhorar a CA dessas criaturas. Se a CA da armadura for igual ou pior que a da criatura, a CA da criatura melhora em 1 ponto. Ou seja, o cavalo (CA 7) equipado com uma armadura de couro (CA 8), tem sua CA igual a 6. devido à proteção extra que a armadura de couro lhe oferece.

Carga (Regra Opcional)

É mais do que natural que você queira que seu personagem tenha de tudo. Assim, quando precisar, é só tirar do bolso. Infelizmente, há limites a respeito do quanto pode ser carregado pelo personagem, pelo seu cavalo, pela sua mula e até pelo seu elefante. Esses limites são definidos pela regra de carga.

A carga é medida em quilogramas. Para calculá-la, basta somar o peso de todos os itens e equipamentos transportados pela montaria ou pelo personagem. Adicione mais 2.5 quilos, no caso do personagem, correspondentes à vestimenta, se houver. O número obtido deve então ser comparado à capacidade de carga da criatura em questão, para que se definam os efeitos do excesso de bagagem. Em geral, quanto mais carregada a criatura, mais lenta ela será, e pior o seu desempenho em combate.

Peso básico (Regra de Campeonato)

A bagagem a ser carregada é dividida em cinco categorias: sem carga, carga leve, carga moderada, carga pesada e excesso de carga.

Para calcular em que categoria seu personagem se enquadra, primeiro calcule o peso total que ele está carregando (incluindo 2,5 quilos correspondentes às vestimentas). Então procure na primeira coluna da Tabela 47 a Força do personagem e. na mesma linha, encontre o peso que ele está transportando. O cabeçalho que estiver acima daquela coluna especifica corresponde à categoria de carga de seu personagem. Agora, use a Tabela 49 para calcular a carga da montaria. A coluna correspondente ao peso máximo define o limite de carga que uma criatura com determinada Força pode sustentar enquanto se move. Mas perceba que a movimentação de um ser, carregando o peso máximo, estará limitada a 3 metros por rodada; ou seja, o personagem rasteja, ofegando debaixo da carga pesadíssima.

Peso Específico (Regra Opcional)

O peso total máximo que seu personagem pode carregar é dado de acordo com sua Força na Tabela 47. A regra básica de pesos e volumes define as categorias gerais de carga, mas não permite maiores detalhes. Alguns jogadores e Mestres não aceitam a idéia de que a mera adição de 1 quilo à carga possa alterar drasticamente (para pior) a situação de um personagem. A Tabela 48 pode então ser utilizada: ela é opcional, e reduz a movimentação do personagem em 1 ponto a cada coluna para a direita. Para saber a movimentação (veja Movimentação) em relação à carga atual, primeiro ache a linha na Tabela 48 que contém a Força correspondente à de seu personagem. Então procure naquela linha o peso imediatamente acima daquele que seu personagem carrega. No cabeçalho há duas movimentações dadas. Personagens cuja movimentação é 12 usam o valor da primeira linha; personagens cuja movimentação é 6. a linha inferior. O número dado na linha apropriada corresponde à movimentação modificada de seu personagem.

Tarus (humano, com movimentação 12) tem Força 17 e carrega uma bagagem de 70 quilos. Olhando na linha que mostra sua Força, vemos que 70 quilos está entre 66 e 72 na Tabela. Então, olhando no cabeçalho da coluna que traz o peso 72, vemos que a movimentação modificada de Tarus é 7. Ele pode carregar ainda mais 2 quilos (o que totalizaria 72 quilos) e manter sua movimentação, ou deixar de lado 6 quilos de bagagem e aumentar a movimentação para 8.

Bagagem e Montarias (Regra de Campeonato)

A coluna da movimentação básica na Tabela 49 dá o peso máximo que um animal pode carregar e ainda manter sua movimentação normal. Animais podem levar cargas de até duas vezes esse valor, mas isso diminui sua movimentação (como mostra o cabeçalho das colunas). Quando calcular a carga da montaria, não esqueça de levar em conta o peso do cavaleiro.

Os valores dados na Tabela 50 são para objetos de tamanho padrão. É possível adquirir sacos, baús e mochilas maiores ou menores que os listados aqui. A capacidade de armazenagem, porém, define o peso máximo que o item pode carregar independentemente do tamanho. Além desse limite, o material que compõe o item vai ceder, mais cedo ou mais tarde. O volume dá o comprimento, a largura (ou altura) e a profundidade de um objeto. Coisas que ultrapassem essas medidas não cabem nesse item. Já que todos personagens são aventureiros, presume-se que também conheçam a melhor maneira de se preparar

Tabela 47:

Limite de Peso Para Personagem

Força do Personagem	Sem Carga	Carga Leve	Carga Moderada	Carga Pesada	Excesso de Carga	Peso Máximo Admitido
2	0,5 kg	1,0 kg	1,5 kg	2 kg	2,5-3 kg	3 kg
3	2,5	3	3,5	4,5	5	5
4-5	5	6	7-8	9	10-12	12
6-7	10	10-14	15-19	20-23	24-27	27
8-9	17	18-25	26-32	33-40	41-45	45
10-11	20	21-29	30-38	39-48	49-55	55
12-13	22	23-34	35-46	47-58	59-70	70
14-15	27,5	28-42	43-57	58-72	73-85	85
16	35	36-50	51-65	66-80	81-98	98
17	42	43-60	61-78	79-96	97-110	110
18	55	56-74	75-94	95-113	114-128	128
18/1-50	67	68-87	88-106	107-126	127-140	140
18/51-75	80	81-99	100-119	120-138	139-152	152
18/76-90	92	93-112	113-131	132-151	152-165	165
18/91-99	117	118-137	138-156	157-176	177-190	190
18/00	167	168-187	188-206	207-226	227-240	240

Tabela 48:

Movimentação Modificada Devido a Carga

Mov. Normal	Movimentação modificada											
Força	**12**	**11**	**10**	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
Força	**6**	**5**	**5**	**4**	**4**	**3**	**3**	**2**	**2**	**1**	**1**	**1**
2	0,5	-	1	-	-	1,5	-	-	2	.		2,5
3	2,5	-	3	-	3,5	-	-	4	-	4,5	-	-
4-5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5
6-7	10	12	13	14	16	18	19	20	22	24	25	26
8-9	18	20	22	25	28	30	32	35	38	40	42	45
10-11	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	53
12-13	22	26	30	34	38	42	46	50	54	58	62	66
14-15	27	32	37	42	47	52	57	62	67	72	77	82
16	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
17	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108
18	55	62	68	74	81	87	94	100	107	113	120	126
18/01-50	68	74	81	87	94	100	107	113	120	126	133	139
18/51-75	80	87	93	100	107	113	120	126	133	139	145	152
18/76-90	93	100	107	113	120	126	133	139	145	152	158	164
18/91-99	118	124	130	137	143	150	157	164	170	177	183	190
18/00	168	174	180	187	193	200	206	213	220	226	233	240

uma bagagem: cobertas e cordas vão enroladas, pequenos itens são embalados com cuidado e armas são colocadas nas posições mais confortáveis para os usuários. Pequenos itens podem ser postos em qualquer canto, mas o tamanho de grandes objetos acaba sendo um estorvo ainda maior que o peso. O Mestre tem o direito de determinar se um objeto é mais difícil de se carregar do que aparenta.

Por exemplo, Tarus Bloodheart achou um tapete voador de 1,50 por 1,80 metros. Ele enrola o tapete e o amarra. Ainda assim, esse item é algo muito desajeitado e pesado para se carregar. O Mestre então determina que, embora o tapete pese 10 quilos, o estorvo que ele causa equivale a 25 quilos. Tarus tem então um aumento na sua bagagem ai 25 quilos, somando, ao peso da mochila, o incómodo tapete, que vai pendurado em um de seus ombros.

Armaduras Mágicas e Carga

Uma das vantagens de se ter uma armadura mágica é o seu peso. Apesar de aparentemente pesar tanto quanto uma armadura normal, o peso da armadura mágica só conta quando consideramos o peso máximo a ser carregado. Quando se está vestindo uma armadura mágica, não há limitações ou penalidades na movimentação e combate. Em suma, a armadura aparenta pesar o mesmo que uma norma!, mas não atrapalha o personagem.

Por exemplo: O bardo Cwell achou uma cota de malha +1. Ao levantá-la, percebe que ela pesa 30 quilos. Eleja tem 25 quilos de bagagem. Vestindo a armadura, ele agora carrega 55 quilos de carga. A Força de Cwell é 12, o que significa que ele pode carregar ainda mais 15 quilos de equipamento. Mas, ao calcular o efeito de sua bagagem na movimentação e no combate, ele descobre que está carregando apenas 25 quilos, pois a armadura mágica não é levada em conta. Além disso, o bardo não sofre nenhuma penalidade em combate que seja devida ao peso da cota de malha.

Carga e seus Efeitos

A carga tem basicamente dois efeitos. Em primeiro lugar, reduz a movimentação de seu personagem. Se as diferentes categorias forem utilizadas, sem carga não acarreta penalidade para a movimentação. Carga leve reduz a movimentação em 1/3 (frações arredondadas para baixo). A carga moderada reduz a taxa de movimentação à metade, e carga pesada promove um corte de 2/3. Excesso de carga deixa a movimentação equivalente a 1 ponto. Se a regra opcional for utilizada, a movimentação é reduzida de acordo com os valores dados na Tabela 48. A movimentação determina o quanto seu personagem pode andar em uma rodada, em um turno ou em um dia. Se há uma redução nesse número, o personagem move-se cada vez mais devagar. Veja Movimentação, para mais detalhes.

Carga também reduz a habilidade do personagem em combate. Se ele sofre uma redução de 1/2 na movimentação, sofre também -1 na jogada de ataque. Se sua movimentação for reduzida a 1/3 ou menos, a penalidade passa a ser -2 na jogada de ataque, e uma penalidade adiciona! de +1 é aplicada à CA. Se a movimentação for reduzida a 1, a penalidade passa a ser -4 na jogada de ataque, e +3 na CA. A melhor coisa a fazer no caso de excesso de carga é deixá-la de lado antes de entrar em combate!

Tabela 49:

Capacidade da Carga de Montaria

Montaria	Movimento Normal	2/3 Movimento	1/3 Movimento
Boi	0-110	110-165	165-220
Camelo	0-165	165-250	250-330
Cão	0-8	8-10	10-15
Cavalo (leve)	0-110	110-165	165-220
Cavalo (médio)	0-90	90-130	130-170
Cavalo (pesado)	0-130	130-200	200-260
Cavalo (sela)	0-90	90-130	130-180
Cavalo (tração)	0-130	130-200	200-260
Elefante	0-250	250-375	375-500
Iaque	0-110	110-165	165-220
Mula	0-125	125-190	190-250

Além de saber o limite de peso que pode ser carregado, seu personagem precisa saber onde guardar todo o equipamento. A capacidade de armazenagem dos diferentes itens é fornecida na Tabela 50.

Tabela 50:

Capacidade de Armazenagem

Item	Peso Máximo em Kg	Volume em Centímetros
Algibeira grande	4	180x240x60
Algibeira pequena	2,5	120x180x60
Baú grande	50	90x60x60
Baú pequeno	20	60x30x30
Cesta grande	10	60x60x60
Cesta pequena	5	30x30x30
Mochila	25	90x60x30
Saco grande	15	30x30x240
Saco pequeno	7,5	30x30x120
Sela de viagem grande	15	240x30x180
Sela de pequena	10	30x30x180

Capítulo 7:
Magia

Uma das armas mais poderosas que os jogadores têm à disposição no jogo AD&D são as magias. Utilizando magia o personagem pode controlar terremotos; invocar relâmpagos; curar ferimentos dolorosos; arremessar esferas explosivas; criar barreiras de pedra, fogo e gelo; e aprender segredos esquecidos. Estas são algumas, das muitas, possibilidades que os personagens dominantes da magia possuem.

Nem todo personagem, no entanto, é capaz de lançar magias. Esta capacidade requer certa aptidão.

As magias arcanas são melhor controladas pelos personagens dotados de inteligência aguçada e paciência suficiente para enfrentar os longos anos de estudo necessários. Já o uso das magias divinas demanda paz interior, fé e uma intensa devoção ao chamado de sua divindade.

A maioria das pessoas num mundo de fantasia bloqueia tais características, ou não têm a oportunidade de desenvolvê-las. O filho de um padeiro pode ser uma pessoa inteligente e brilhante, mas, se seguir os passos de seu pai, acabará dedicando seus talentos à arte de fazer pão. Ele não terá tempo algum para estudar livros antigos ou esmiuçar os pergaminhos. O lavrador que trabalha duro pode ter muita fé, mas não tem tempo para a meditação contemplativa, ou a escolaridade necessária para tornar-se um sacerdote. Apenas alguns afortunados têm a oportunidade e a capacidade de aprender magia.

Algumas classes de personagens possuem uma capacidade limitada de lançar magias. O ranger, graças a uma associação próxima com a natureza, tem alguns poderes místicos, embora o leque de magias à sua disposição seja limitado, devido a suas inclinações naturais. O paladino, por devoção e humildade, pode usar algumas das magias do sacerdote. O bardo, por sorte, curiosidade ou perseverança pode manejar um pouco de magia arcana, talvez por ter persuadido um mago solitário a revelar alguns de seus segredos.

Independente de sua fonte, toda magia recai em uma das duas categorias gerais: Arcana ou Divina. Embora algumas magias apareçam em ambas, estas diferem na forma como são adquiridas, armazenadas e utilizadas.

Magia Arcana

A magia arcana compreende desde as magias simples utilidade cotidiana até grandes poderes. Não se divide em alguns poucos temas ou propósitos: a maior parte destas magias foi criada por magos antigos com os mais diferentes propósitos. Algumas existem para servir ao homem em suas necessidades diárias. Outras dão vigor aos aventureiros, e o poder de fogo de que precisam para sobreviver. Algumas são relativamente simples e seguras de usar (tanto quanto uma magia pode ser); outras são complicadas, cheias de riscos e ciladas para os precipitados ou descuidados. Talvez a maior de todas as magias arcanas seja a poderosa e traiçoeira *Desejo*. Que representa o ápice da magia – fazendo coisas acontecerem simplesmente porque o mago assim o *deseja*. Mas obter controle dessa magia é uma longa e difícil tarefa.

Embora alguns personagens possam usar a magia, a natureza dos feitos arcanos ainda não é bem conhecida. Existem várias teorias sobre de onde vem o poder que energiza os encantamentos. A idéia mais aceita diz que, através da misteriosa combinação de palavras, gestos e materiais que produzem a magia, uma fonte externa de poder é controlada, causando o efeito desejado. De alguma forma, os componentes da magia – palavras, gestos e materiais – canalizam a energia para um resultado específico. Felizmente, a forma como isso ocorre não é tão importante para a maioria dos arcanos, sendo suficiente saber que, quando a magia é invocada, acontece.

Conjurar magias arcanas é algo complicado. O processo de aprendizagem dos procedimentos corretos é difícil e cansativo para a mente. Assim, um arcano deve realizar um teste para ver se aprendeu cada magia nova (de acordo com a sua Inteligência – ver Tabela 4) Existe um limite do quanto desta loucura – matemática ilógica, química alquímica, lingüística estruturalista – a mente de um arcano pode suportar. Por isso, ele pode lidar com um número limitado de magias.

Ao aprender uma nova magia, o arcano escreve suas anotações no seu *grimoire* (lembre-se, este livro de magia pronuncia-se *gri-mo-ar*), sem o quê, ele não pode memorizar novas magias. Dentro de tais livros estão as instruções para memorizar e lançar todas as magias que o arcano conhece. Ao aprender uma magia nova, ele cuidadosamente coloca esta fórmula no seu *grimoire*. Um arcano não pode registrar uma magia que lhe seja desconhecida, pois, sem compreendê-la, não tem como decifrar as fórmulas. Do mesmo modo. o arcano não poderá copiar em seu livro uma magia de círculos superiores aqueles a que seu nível garante acesso. Se encontrar um velho *grimoire*, com magias de alto poder, o arcano deve esperar que sua experiência aumente antes de poder utilizá-lo.

O tamanho e formato exatos de um *grimoire* são detalhes definidos pelo Mestre. Eles podem ser volumosos livros de pergaminho, folhas soltas guardadas em grandes caixas, ou ainda tábuas pesadas de argila. *Grimoire* dificilmente é algo conveniente para se levar em viagem. A forma exata de um livro depende muito do ambiente de jogo.

Em última análise, o importante é a memorização. Para mergulhar no poder da magia, o arcano deve delinear padrões mentais específicos. Ele usa seu *grimoire* treina a mente através de exercícios, preparando-a para conseguir guardar todos os padrões confusos e decisivos. Estes padrões são bastante complicados e diferentes do pensamento normal, por isso não podem ser registrados na mente como um conhecimento comum. Para delinear estes padrões, o arcano tem que gastar um tempo memorizando a magia, distorcer seus pensamentos e reorganizar os padrões de energia a cada vez, para compensar qualquer alteração sutil das condições básicas -movimento planetário, estação, hora do dia, etc.

Uma vez memorizada a magia, esta permanece na mente do arcano como energia potencial, até que os componentes prescritos sejam utilizados e os padrões de energia, liberados. Os padrões mentais aparentemente liberam a energia, enquanto os componentes lhe dão forma e propósito. Depois de lançada, a energia é gasta e desaparece da mente do arcano. Os padrões mentais são perdidos, até que o arcano estude e memorize a magia novamente.

O número de magias que se pode memorizar é dado pelo nível em que o arcano encontra-se (ver Tabela 21); ele pode gravar a mesma magia mais de uma vez. mas cada memorização é computada como uma nova magia. Parte da inteligência do arcano pode ser percebida por sua cuidadosa seleção das magias.

A memorização não ocorre imediatamente. O arcano tem que estar com a mente descansada, após uma boa noite de sono, e deve gastar algum tempo estudando seu *grimoire*. A quantidade de tempo requerida é de 10 minutos por círculo de magia. Portanto, uma magia do 9° círculo (o mais poderoso) exigirá 90 minutos de estudo. É claro, os magos de alto nível não costumam mudar com muita facilidade as magias que memorizaram.

As magias permanecem decoradas, até que sejam utilizadas ou removidas da mente do arcano por outra magia ou item mágico. Um arcano não pode simplesmente esquecer uma magia para trocá-la por outra. Pode, contudo, utilizar uma magia para que sua mente, livre, possa receber uma nova. (O Mestre deve deixar claro que o arcano não ganhou nenhuma experiência com isso.)

Escolas de Magia

Embora todas as magias arcanas sejam estudadas e memorizadas da mesma forma, elas se dividem em nove diferentes Escolas de Magia. Essas escolas são grupos de magia relacionadas.

Magia de Abjuração é uma escola especializada em magias de proteção. usadas para prevenir ou banir algum efeito mágico, não-mágico ou criatura. São comumente usadas para trazer segurança em momentos de grande perigo, ou quando o arcano tiver de lidar com uma outra magia particularmente perigosa.

Magia de Alteração causa uma mudança nas propriedades de alguma coisa, criatura ou condição existente. Este efeito é obtido graças à energia mágica canalizada através do arcano.

Magia de Conjuração/Convocação transporta algo de outro lugar para junto do conjurador. A conjuração normalmente traz matéria ou itens; a convocação habilita o mago a trazer criaturas vivas e poderes à sua presença, ou canalizar energia extraplanar.

Magia de Encantamento/Feitiço causa mudança na qualidade de um item, ou na atitude de uma pessoa ou criatura. Encantamento pode conceder propriedades mágicas a itens comuns, enquanto Feitiço pode influenciar indevidamente o comportamento dos seres.

Profecias são mais poderosas que augúrios. Estas magias capacitam o arcano a aprender segredos há muito esquecidos, predizer o futuro e descobrir coisas escondidas ou disfarçadas por magia. Profecias são um tipo de Adivinhação.

Ilusão contém magias para enganar os sentidos e a mente dos outros, fazendo com que vejam coisas que não estão lá, ouçam barulhos que não existem, ou lembrem-se de coisas que nunca aconteceram.

Magias de Invocação/Evocação canalizam energia mágica para criar substâncias ou efeitos específicos. A Invocação normalmente depende da intervenção de algum poder superior (a quem a magia é endereçada), enquanto a Evocação habilita o mago a manipular diretamente a energia.

Magias de Augúrios pode ser aprendida por todos os arcanos, independentemente de sua especialização. Esta escola inclui as magias mais básicas e vitais do arcano. Augúrios inclui *Ler Magias* e *Detectar Magias*, e são um tipo de Adivinhação.

Necromancia é uma das mais restritivas escolas de magia. Lida com coisas mortas, com a restituição de vida a cadáveres ou com a devolução de vitalidade a criaturas vivas. Embora seja uma escola pequena, suas magias são poderosas. Dado os riscos do mundo da fantasia, as magias de necromancia são consideradas bastante úteis.

Aprendendo as Magias

Se o personagem escolhe ser um mago, ou um especialista em uma das escolas de magia, ele deve aprender seu ofício em algum lugar. Pode ser possível a um arcano, excepcionalmente inteligente, aprender os segredos da classe absolutamente sozinho, mas isso não é muito freqüente. É mais comum que seu personagem seja aprendiz de outro arcano. Este mentor gentil (severo), amoroso (insensível), compreensivo (irascível), generoso (genioso) e justo (pouco confiável), ensina a seu personagem tudo o que sabe até o início do jogo. Então quando chega a hora, o mestre envia-o ao mundo (expulsa-o) com um sorriso e um tapinha nas costas (um chute no traseiro).

Ou talvez, seu personagem tenha estudado em uma academia apropriada para arcanos (se o Mestre aceitar isso). Lá ele completou seus estudos sob o olhar de um tutor firme (maldoso), porém paciente (irritado), sempre pronto a elogiar o bom trabalho (críticas ao menor deslize). Mas, pobre dele! Os pais do personagem empobreceram e seus estudos tiveram que terminar (cansado deste tipo de tratamento, o jovem personagem fugiu durante a noite).

Como você viu, existem várias maneiras de um personagem aprender magias.

Algo positivo que vem dos estudos de seu personagem é o *grimoire* inicial, que pode ter sido um presente da escola ou mesmo roubado de seu detestável mentor. Em qualquer um dos casos, seu personagem começa a jogar com um *grimoire* contendo algumas magias de 1º nível. O Mestre dirá exatamente quais. Ao longo da aventura, seu personagem terá a oportunidade de adicionar mais magias à coleção.

Quando o personagem atinge um novo nível, ele pode, ou não, receber novas magias. Isto é com o Mestre. Ele pode permitir que você retorne ao seu mentor (se é que vocês se separaram em bons termos!) e assim adicionar algumas magias ao livro. Pode ser possível, também, copiar algumas magias de outros jogadores (com a devida permissão, é claro!), ou então o personagem terá de esperar até que encontre um novo livro de magias. Cabe ao Mestre decidir como um personagem consegue suas magias.

De qualquer forma, antes de adicionar uma magia nova a seu livro, você deve checar se seu personagem a aprendeu. A chance de aprendizado depende da inteligência do arcano, como aparece na Tabela 4. Esta chance pode aumentar ou diminuir se seu personagem for um especialista.

Ilusões

De todas as magias, as Ilusionistas são as que causam os maiores problemas. Não que sejam mais difíceis de se conjurar, mas são as que mais complicam a mecânica do jogo e o julgamento do Mestre. As Ilusões baseiam-se na idéia de credibilidade, a qual depende da situação e do estado de espírito da vítima. O Mestre deve determinar como estas condições afetam os Personagens do Mestre (PdMs), dependendo de sua interpretação do personagem.

As magias desta escola dividem-se em dois grupos básicos. Ilusões são criações que manipulam luz, cor, sombra, som e algumas vezes até odores. Ilusões de altos círculos trazem energias de outros planos, e seus efeitos são quase reais. Ilusões comuns criam aparências; elas não podem fazer um objeto ou criatura parecer-se com o nada (torná-lo invisível), mas podem camuflar objetos, fazendo-os parecer outras coisas.

Visões criadas pelo arcano existem apenas na mente de suas vítimas, produzindo reações intensas como o medo. (As exceções a isso são as magias de *Força Fantasmagórica*, que produzem ilusões, não visões.)

A chave para a ilusão ou visão bem sucedida é a credibilidade, que depende de três fatores principais: o que o arcano tenta atingir, o que a vítima espera, e o que está acontecendo no momento em que a magia é lançada. Pela combinação dessas três áreas, o jogador e o Mestre estarão aptos a criar e julgar, de forma razoável, as ilusões e visões.

Quando o arcano lança uma ilusão ou visão, ele pode tentar fazer qualquer coisa dentro dos limites físicos da magia Não é necessário conhecimento prévio da ilusão criada, mas isso pode ser extremamente útil.

Suponha que Delsenora decida lançar uma magia de Força Fantasmagórica e possa escolher entre criar a imagem de um troll (um tipo de criatura que ela tenha visto e enfrentado com freqüência), ou a imagem de um beholder (uma criatura que ela nunca viu. mas da qual já ouviu terríveis descrições) Delsenora pode tanto usar sua

memória para criar um troll realista como usar a imaginação para criar algo que pareça, ou não, com um beholder maligno.

Baseado no conhecimento de primeira mão de Delsenora. o troll terá vários detalhes – um nariz grande, verruga, pele verde e escamosa e até um andar desajeitado. Sua ilusão de um beholder será bem menos precisa, só uma bola flutuante com um olho grande e outros olhos espreitando. Ela não sabe sua cor, tamanho ou comportamento.

O tipo de imagem escolhida pela pessoa que lança a magia afeta a reação da vítima. Se a vítima, no caso acima, tivesse visto tanto um troll como um beholder, em qual iria acreditar mais? Certamente seria o troll, que se parece e age da forma que a vítima pensa ser a correta. O alvo da magia talvez nem reconheça a outra criatura como um beholder, já que a *Força Fantasmagórica* não se parece com nenhum beholder que ele já tenha visto. Mesmo se a vítima nunca tivesse visto um troll ou um beholder, acreditaria mais no troll; ele age de forma realística, enquanto o beholder, não. Assim, os personagens são alertados para criar imagens de coisas que já viram – peta mesma razão que escritores normalmente são alertados para escrever sobre assuntos que conheçam.

Outra consideração importante é saber se a magia cria algo que a vítima já espera. Qual das duas ilusões teria mais credibilidade? Um dragão enorme saindo de trás de um grupo de kobolds (criaturas pequenas) ou alguns ogros formando uma fila atrás dos kobolds? Muitos aventureiros acharão difícil acreditar que um dragão estaria trabalhando com kobolds. Dragões são muito poderosos para estarem associados a tais criaturas. Contudo, ogros podem muito bem trabalhar com kobolds – liderando-os e usando-os como bucha de canhão. A chave para uma boa ilusão é criar algo que a vítima não espera encontrar, mas que possua credibilidade.

A ilusão mais fácil de se acreditar pode ser a de uma parede sólida numa masmorra, transformando a passagem em uma via sem saída. A menos que a vítima esteja familiarizada com estas entradas, ela não duvidará de que a parede é "real".

É claro que, em se tratando de fantasia, muitas coisas podem ocorrer. Chamas não aparecem do nada, no mundo real; já, no mundo da fantasia, isso é uma possibilidade real. A presença da magia faz com que as vítimas sejam mais receptivas para acreditar em coisas que a lógica diz serem impossíveis. Uma criatura surgir do nada pode

ser uma ilusão ou uma convocação. Ao mesmo tempo, você deve lembrar-se de que um personagem é alguém familiarizado com as leis deste mundo. Se uma parede de chamas aparecer do nada, ele irá procurar pelo conjurador. Uma parede bloqueando um corredor pode fazê-lo procurar por portas secretas. Se a ilusão não acontece conforme o personagem acredita que as coisas funcionam, ele vai ficar desconfiado. Isto é algo de que seu personagem deverá se lembrar quando estiver prestes a para usar as ilusões.

Chegamos ao terceiro fator de credibilidade de uma ilusão: como adequar a ilusão à situação. A vítima terá certas expectativas sobre um determinado combate. As melhores ilusões reforçarão estas expectativas para vantagem do seu personagem. Imagine que seu grupo corre para uma batalha contra orcs numa floresta local. O que você poderia fazer para reforçar algo em que os orcs já acreditam? Eles vêem seu grupo, armado e pronto para a batalha. Eles não sabem se vocês estão sozinhos ou são apenas a vanguarda de uma tropa maior. Uma boa ilusão poderia ser o lampejo de metais e lanças atrás de vocês: os orcs poderiam acreditar que são reforços chegando, e fugir.

Contudo, a limitação de cada magia deve ser considerada. A magia da *Força Fantasmagórica* cria somente visão. Ela não provê som, luz ou calor. Na situação anterior, a criação de uma tropa de soldados galopando atrás de vocês não teria credibilidade. Onde estaria o som dos cascos batendo no chão, o rangido das selas de couro, os gritos de seus aliados, o tinir dos metais fundidos ou o relinchar dos cavalos? Os orcs podem não ser muito inteligentes, mas não serão enganados tão facilmente. Assim como um dragão que aparecesse de repente sem um rugido ou seu cheiro característico, não seria aceito como real. Um personagem esperto sempre considera a limitação de suas ilusões e encontra uma maneira de criar formas para esconder suas fraquezas do inimigo.

Desta forma, uma magia de ilusão depende da credibilidade, determinada pela situação e pelo *teste de resistência*. Sob circunstâncias normais, as criaturas que observam a ilusão podem jogar a resistência à magia, desde que realmente duvidem da ilusão. Para os personagens, desacreditar é uma ação que leva uma rodada. Para os PdMs e monstros, uma resistência normal é feita se o Mestre julgar apropriado.

O Mestre pode dar bônus ou penalidades a estes *testes de resistência*. Se o arcano tiver preparado uma ilusão bem realista, ela resultará certamente em penalidade para o *teste de resistência* da vítima. Por outro lado, se a vítima apoiar-se mais no olfato do que na visão, ela poderá ganhar um bônus. Se o teste for bem-sucedido, a vítima deixará de ver a ilusão; se falhar, a vítima acreditará. Se o personagem diz que não acredita no que está vendo (e dá uma razão para isso) ele merece um bônus no *teste de resistência*.

Existem exemplos raros de quando o teste pode ter sucesso ou falhar automaticamente. Há momentos em que a ilusão criada é perfeita ou, ao contrário, totalmente irreal, a ponto de ser tida como impossível, mesmo no mundo da fantasia. Mas, cuidado, estas ocasiões são muito raras e você não pode esperar que seu personagem beneficie-se delas mais do que uma ou duas vezes.

Em muitos combates, alguns dos membros do grupo podem acreditar na ilusão, enquanto outros percebem o artifício. Nestes casos, revelar a verdade aos iludidos pela magia não é uma simples questão de falar e pronto: a magia transformou suas mentes. Considerando o ponto de vista dos personagens iludidos, eles vêem um monstro terrível (ou seja lá o que for) enquanto um amigo lhes diz que aquilo não é real. Eles sabem que a magia pode afetar a mente das pessoas, mas e a mente dos que foram afetados neste caso? No mínimo, ter uma ilusão denunciada por outros, garante um novo *teste de resistência* com +4 de bônus.

As ilusões possuem outras limitações. Durante todo o tempo de duração da ilusão, o ilusionista deve fazê-la parecer real (se uma tropa de guerreiros de baixo nível é criada, o arcano define os ataques, acertos, erros, dano, feridas aparentes, e assim por diante. O Mestre decide se os limites da credibilidade foram excedidos). Manter uma ilusão, normalmente, requer concentração por parte do personagem, impedindo-o de fazer outras coisas. Se você perturbá-lo, a ilusão desaparece.

As ilusões são magias de trapaça e fraude, não de estrago e destruição. Assim, ilusões não podem ser usadas para causar estragos reais. Quando uma criatura é pega pela explosão de uma Bola de Fogo ilusionária, ou é fisgada pelas garras de um troll imaginário, ela pensa que está perdendo pontos de vida. O Mestre deve manter registro do estrago ilusionário (mas dizer ao jogador que seu personagem está sofrendo dano).

Se o personagem sofrer dano suficiente para "morrer", ele desmaia. Um teste de colapso deve ser feito. (Sua mente, acreditando que o dano é real, pode fazer com que seu corpo pare de funcionar!) Se o personagem sobreviver, ele recobra a consciência após 1d3 turnos, com seu ferimento imaginário curado. Na maioria dos casos, o personagem rapidamente percebe que foi vítima de uma ilusão.

Quando uma ilusão cria uma situação de morte sem saída, como um bloco gigante caindo do teto, todos os que acreditarem na ilusão devem testar o colapso. Se falharem, eles morrem pelo simples terror da situação. Os que obtiverem sucesso ganham direito a um *teste de resistência* com um bônus de +4. Os que passarem nesse teste reconhecem o perigo como uma ilusão, enquanto o restante desfalece por 1d3 turnos.

As ilusões não capacitam os personagens a desafiar as leis normais da física. Uma ponte imaginária não agüenta o peso de um personagem, mesmo que ele acredite que a ponte é real. Ilusão, no entanto, afeta as criaturas que tentam simular a realidade daquilo que vêem. Um personagem que cai em um abismo ilusionário, vai ao chão como se tivesse despencado. Ele pode se apoiar contra uma parede ilusionária, sem perceber que não está realmente colocando seu peso contra ela. Se o mesmo personagem fosse empurrado de repente, ele cairia através da parede que acreditou ser sólida!

Ilusões de criaturas não se comportam automaticamente como as criaturas originais, nem têm os mesmos poderes. Esse tipo de simulação depende da capacidade do ilusionista, e do conhecimento que a vítima tem da criatura original. Criaturas ilusionárias lutam usando a capacidade de combate do ilusionista. São atingidas e morrem quando seus conjuradores assim o ditam. Um ore ilusionário

pode continuar a lutar, sem mostrar nenhum machucado, mesmo após ter sido atingido cem ou mil vezes. É claro que, muito antes disso, os atacantes ficarão desconfiados. Criaturas ilusionárias podem ter qualquer habilidade especial que o conjurador fizer aparecer (por exemplo, o sopro ardente de um dragão, ou a regeneração de um troll), mas elas não têm necessariamente habilidades especiais que não possam ser vistas. Não é possível um arcano criar um olhar de basilisco que transforme pessoas em pedras.

De qualquer forma, estas habilidades podem ser manifestadas através do medo das vítimas. Por exemplo: Rath, o guerreiro, encontrou um basilisco ilusionário. Ele já tinha lutado com criaturas assim antes, e sabia do que eram capazes. Seu olhar cruzou acidentalmente com o do basilisco. Primeiro por seu próprio medo. Rath tem que testar o colapso para manter-se vivo. Mas se ele não tivesse jamais visto um basilisco, e não fizesse idéia de que o olhar da criatura poderia transformá-lo em pedra, a ilusão não teria como gerar o medo necessário para matá-lo. Algumas vezes, a ignorância é uma bênção!

Magias Divinas

As magias de um sacerdote, embora às vezes possuam poderes similares às do arcano, são bastante diferentes de um modo geral. O papel do sacerdote, geralmente, é ser um guia e defensor para os outros. Assim, a maioria de suas magias é para curar ou prover alguma ajuda para a comunidade em que vive. Pouquíssimas magias são verdadeiramente ofensivas, mas algumas podem ser usadas de forma perspicaz para proteger e defender.

Assim como o arcano, o nível do sacerdote determina quantas magias ele pode reter. O sacerdote deve selecionar estas magias previamente, demonstrando sua sabedoria e visão ao escolher as que crê serem as mais importantes para as provas que enfrentará adiante.

Diferente do arcano, o sacerdote não precisa de *grimoire*, e não joga os dados para saber se aprendeu a magia. As magias divinas são obtidas de modo completamente diferente. Para consegui-las, o sacerdote deve ser fiel à divindade e orar por magias. Através da oração, o sacerdote, com humildade e polidez, pede as magias que deseja memorizar. E. sob circunstâncias normais, elas são concedidas.

A escolha de magias divinas é limitada pelo nível do sacerdote e pelas diferentes esferas da magia. Dentro das esferas de maior acesso de sua divindade, um sacerdote pode usar qualquer magia dos círculos a que estiver apto. Assim, um druida é apto a conjurar magias de qualquer círculo da esfera vegetal, desde que seu nível de personagem o permita. Para as magias pertencentes às esferas de menor acesso da divindade, o sacerdote pode conjurar magias até o 3° círculo. O conhecimento das magias que estarão à sua disposição torna-se instantaneamente claro assim que ele avança de nível. Isto também é garantido pela divindade.

Os sacerdotes devem orar para obter as magias e. de acordo com suas capacidades, acabam se tornando a própria encarnação da divindade, ou um agente intermediário deste poder. As condições para a oração são idênticas àquelas necessárias ao estudo do arcano. É claro que convém ao sacerdote manter-se de bem com o Poder que representa, através de suas palavras e façanhas.

O sacerdote que cometer algum deslize em suas tarefas, nutrir pensamentos indiscretos ou negligenciar suas crenças, verá que a divindade possui métodos imediatos de compensação. Se o sacerdote falhar em suas tarefas, a divindade pode negar-se a conceder magias, enviando mensagens claras de insatisfação. Para infrações menores, a divindade pode negar magias menores. Falhas maiores resultam na negação de magias maiores, ou, até pior. de todas as magias. Isso pode ser revertido se o personagem começar imediatamente a corrigir seus erros; talvez ele necessite apenas de uma vigilância um pouco maior. Uma série de transgressões podem requerer um serviço especial, tal como um grande sacrifício. Estas são decisões que seu Mestre fará, se o seu personagem escapar do estreito caminho da religião que abraçou.

Finalmente, seu Mestre pode impor a regra de que nem todas as divindades são iguais, logo, aquelas de menor poder são incapazes de conceder algumas magias. Se esta regra opcional for usada, o poder de seres com status de semideuses pode apenas garantir magias até o 5° círculo. Divindades menores podem garantir magia de 6° círculo, enquanto as grandes têm todos os círculos de magia disponíveis. Você deve perguntar sobre isso na hora em que criar seu personagem (e decidir qual divindade seguirá), para evitar qualquer surpresa desagradável mais tarde.

Lançando Magias

Tanto os arcanos como os sacerdotes usam as mesmas regras para lançar as magias. Para isso, o personagem deve ter a magia na memória, ou não poderá lançá-la. Ele deve estar apto a falar (não pode estar sob efeito de magia do silêncio, ou amordaçado) e ter os braços livres. (Note que as regras de componentes de magia opcionais – próxima seção – podem modificar estas condições.) Se o efeito estiver sendo direcionado para uma pessoa, lugar ou coisa, o conjurador deve ser capaz de ver o alvo. Não é suficiente lançar *Bola de Fogo* 50 metros acima, dentro da escuridão da noite; o arcano deve ser capaz de ver o ponto de explosão e a distância intermediária. Da mesma forma, *Dardos Místicos* (que sempre atinge seu alvo) não pode ser direcionado para um grupo de bandidos com a intenção de atingir o líder: o conjurador deve ser capaz de identificar e visualizar este líder.

Uma vez que a invocação da magia começa, o personagem deve permanecer em sua posição. Ele não obterá sucesso se estiver manipulando uma besta ou um veículo, a menos que esforços especiais sejam feitos para estabilizá-lo e protegê-lo. Assim, uma magia não pode ser lançada das costas de um cavalo galopante sob circunstância alguma, ou do tombadilho de um navio durante uma tempestade. Do mesmo modo, se o personagem estiver sob o tombadilho, protegido do vento e das ondas repentinas, a magia poderá ter sucesso. Normalmente não seria possível conjurar de uma carruagem em movimento, mas um personagem que estivesse apoiado e amparado por outros poderia ter uma chance. O Mestre deverá decidir as regras para estas condições extraordinárias.

Durante a rodada em que a magia é lançada, o personagem não

pode se mexer nem para esquivar-se de ataques. Assim, nenhum benefício na Classe de Armadura, devido à Destreza, pode ser utilizado enquanto a invocação estiver em curso. Se o personagem for atingido por uma arma, ou falhar num *teste de resistência* antes da magia se completar, a sua concentração é interrompida. A magia é perdida e some da sua memória até que possa ser rememorada. Arcanos e sacerdotes são avisados para não ficar à frente das batalhas.

Componentes da Magia (Regra Opcional)

Quando o personagem vai lançar uma magia, ele deverá pronunciar algumas palavras, movimentar as mãos, sacudir os dedos dos pés, engolir uma aranha viva, etc. Mas pelas regras normais, você não precisa saber exatamente o que fazer para ativar a magia. Algumas dessas exigências podem se tomar claras se seu Mestre usar as regras para os componentes da magia.

As ações necessárias para a conjuração são divididas em três grupos: verbal, gestual e material. Cada descrição da magia lista quais combinações destes componentes são necessárias. Os componentes verbais requerem que o conjurador fale claramente (ele não pode ter a voz bloqueada); os componentes gestuais necessitam de mãos e pés livres (ele não pode estar amarrado ou preso); os componentes materiais devem ser arremessados, largados, queimados, comidos, quebrados ou qualquer coisa assim, para que a magia funcione. Enquanto não houver descrição específica das palavras e dos gestos que serão executados, os componentes materiais estarão listados na Descrição de Magia. Alguns são comuns e fáceis de obter, outros são escassos ou de grande valor. Qualquer que seja o componente, ele é automaticamente destruído ou perdido durante a magia, a menos que a Descrição da Magia especifique o contrário.

Se as regras para componentes opcionais da magia for usada na sua campanha, seu arcano ou sacerdote deverá ter estes itens, sem os quais não conseguirá completar o encantamento, mesmo que a magia seja memorizada. Para simplificar o jogo, é melhor assumir que qualquer personagem possui um suprimento dos itens comuns necessários – cera, penas, tintas, areia, palitos e pêlos. No caso de itens raros e caros, é perfeitamente apropriado que seu Mestre insista para que sejam feitos esforços especiais no sentido de obtê-los. Você não pode simplesmente assumir que seu personagem possui uma pérola valiosa à mão, a qualquer hora que precise!

Os três diferentes aspectos dos componentes da magia mudam as condições sob as quais seu personagem pode conjurá-las. Não é mais necessário que ele esteja apto para falar, mover-se, ou usar algum item. Ele precisa apenas atender à exigência de componentes específicos. Assim, uma magia que necessita apenas do componente verbal pode ser usada por um arcano nu e amarrado. Uma magia que precise apenas de um gesto, pode ser lançada mesmo sob os efeitos de uma magia de silêncio. A maioria das magias requer uma combinação de componentes, mas os jogadores mais espertos sempre criam novas magias que precisam apenas de uma palavra ou de um gesto, permitindo-lhes pegar seus inimigos de surpresa!

Pesquisando Magias

As pessoas normalmente ignoram que o trunfo, tanto dos arcanos como dos sacerdotes, é a pesquisa de magias. Apesar das listas de magia dos dois grupos oferecerem uma grande variedade de instrumentos e efeitos, também é verdade que o personagem esperto pode obter vantagem pesquisando suas próprias magias. Enquanto outros usuários de magia cairiam logo em padrões tediosos e previsíveis ("Olhe, é um mago! Preparem-se para uma *Bola de Fogo*!"), um personagem audacioso pode produzir repentinas e desagradáveis surpresas!

Embora seu Mestre possua as regras para lidar com a pesquisa de magias, existem alguns detalhes que você deve saber sobre o procedimento. Em primeiro lugar, a pesquisa significa que você e seu Mestre trabalharão juntos para expandir o jogo. Este não é um trabalho que ele fará por você! Sem sua participação, nada acontece. Segundo, nada que seu personagem pesquise poderá ser mais poderoso que as magias que ele já é apto a lazer. Se uma magia desse tipo surgir, você deve esperar até que seu personagem atinja o nível necessário para lançar outras de igual poder. (Se você for um arcano de 1° nível, não poderá pesquisar uma magia tão poderosa quanto *Bola de Fogo*.) E, finalmente, você terá que ser paciente e possuir dinheiro para gastar. O personagem não criará novas magias imediatamente, já que a pesquisa leva tempo. O processo também consome dinheiro, então você pode esperar que o Mestre use essa oportunidade para aliviar o personagem de algum dinheiro extra. De qualquer modo, qual é a melhor maneira de um arcano ou sacerdote gastar seu dinheiro?

Sabendo disso você deverá fazer uma descrição da magia que quer criar. Não se esqueça de incluir informações sobre componentes, *teste de resistência*, área de efeito, duração, e todas as outras informações encontradas numa listagem de magia normal. Quando entregar ao Mestre a descrição por escrito, diga o que quer que a magia realize (algumas vezes o que você escreve não é exatamente o que quer dizer, e falar com o Mestre pode evitar confusões). Depois disso, ele irá aceitar ou rejeitar sua magia. A palavra final é dele, e nem todos os Mestres terão as mesmas respostas. Não recue, nem reclame, mas encontre as mudanças necessárias para que a magia seja aceita, eliminando as diferenças entre o seu conceito e o do Mestre.

Somente quando isso tudo estiver pronto é que seu personagem poderá pesquisar a magia. Esteja preparado, pois pode levar um certo tempo. Eventualmente ele terá sucesso, embora a magia possa não fazer o que o personagem esperava. Seu Mestre deve revisar a magia, talvez reduzindo a área de efeito ou dano causado. No final, você só tem que dar um nome a ela Este deve ser sutil e pomposo, assim como *Os Vapores Malévolos de Delsenora*. Afinal, depois de tanto trabalho, você vai querer impressionar!

Descrição Das Magias

As magias são organizadas de acordo com seus grupos (divina ou arcana e círculo). Dentro de cada nível, as magias são ordenadas alfabeticamente. No início de cada descrição constam informações importantes:

Nome: Cada magia é identificada pelo nome. Nos parênteses a seguir está a escola (para as magias arcanas) a que cada uma pertence. Quando mais de uma escola é citada, a magia é comum a todas as escolas dadas. Algumas magias são reversíveis (podem ser lançadas de forma a produzir o efeito oposto ao que seria normal). Isto é anotado após o nome da magia. Os sacerdotes com magias reversíveis devem memorizar a versão desejada. Por exemplo, um sacerdote que deseja causar um ferimento leve, deve rogar por essa forma de magia, enquanto medita e reza. Poderão ser dadas penalidades fortes se a

escolha da magia estiver em conflito com a tendência do sacerdote. Possíveis penalidades incluem a negação de magias específicas, de níveis inteiros de magia, ou até todas as magias por algum tempo. O resultado exato (se houver algum) dependerá da reação da sua divindade, como for determinado pelo Mestre. As magias arcanas reversíveis funcionam de forma similar.

Quando uma é aprendida, ambas as formas são registradas no seu *grimoire*, mas o arcano deve decidir qual das versões deseja utilizar quando memorizar a magia, a menos que o texto especifique outra forma. Por exemplo, um arcano que memorize *Causar Ferimentos Leves* e deseje *Curar Ferimentos Leves* deve esperar até que a última forma da magia possa ser memorizada (com 8 horas de descanso seguidas de estudo). Se ele tiver acesso a duas magias de 3° círculo, o arcano poderá usar cada versão uma vez ou uma versão duas vezes.

Escola: Em parênteses, depois do nome da magia, vem o nome da escola a que ela pertence. Para as magias arcanas, isso define quais delas um especialista pode aprender, dependendo da sua escola de especialização. Para as magias divinas, a notação da escola é usada somente como referência, para indicar de qual escola a magia faz parte, caso seu Mestre precise dessa informação para conferir situações de personagens com imunidade contra magia.

Esfera: Esse item aparece somente para as magias divinas e identifica as esferas em que a magia se inclui.

Alcance: Define a distância entre o conjurador e o local onde o efeito da magia ocorre ou começa. Um "0" indica que a magia pode ser usada apenas no personagem, surtindo efeito dentro de seu corpo, ou emanando dele. "Toque" significa que o conjurador só pode usar a magia naqueles que conseguir tocar fisicamente. A menos que seja especificado, todas as outras magias são centradas num ponto visível para o personagem e dentro do alcance da magia. O ponto pode ser uma criatura ou objeto, se desejado. Em geral, a magia que afeta um número limitado de criaturas, afeta primeiro aquelas mais ao centro da área de efeito, a menos que hajam outros parâmetros a serem levados em conta (como nível ou dados de vida). As magias podem ser conjuradas através de aberturas estreitas, somente se o personagem puder olhar pela abertura e canalizar a energia mística através dela. Um arcano que estiver olhando por uma seteira poderá conjurar a magia pela abertura; já arremessar uma *Bola de Fogo* através de um buraco de fechadura é outro assunto.

Componentes: Informa a categoria dos componentes necessários, 'V' para verbal, 'G' para gestual e 'M' para material. Quando são necessários componentes materiais, estes são citados na descrição da magia. Eles são consumidos quando a magia é lançada, a menos que sua descrição diga o contrário. Os símbolos sagrados dos clérigos não são perdidos quando a magia é lançada. Para os casos em que os componentes materiais são consumidos apenas no final da magia, a destruição prematura destes componentes encerra os seus efeitos.

Duração: Define o quanto dura o poder da magia. Magias de duração instantânea vêm e vão no momento em que são lançadas, embora seus efeitos possam ser permanentes e imutáveis por meios normais. As magias de duração permanente persistem até que seus efeitos sejam anulados de alguma maneira, normalmente por *Dissipar Magia*. Algumas magias têm duração variável. Na maioria dos casos, o personagem escolhe a duração da magia. As magias com duração determinada (por exemplo, três rodadas/nível) devem ser acompanhadas pelo jogador. No caso de magias de duração variável (por exemplo, 3+1d4 turnos), o Mestre deve fazer o lance de dados secretamente, e acompanhar a passagem do tempo. O Mestre pode avisar o jogador quando a duração da magia estiver para acabar, mas não existe, normalmente, nenhum sinal que indique sua duração expirando; cheque com seu Mestre para determinar exatamente como ele lida com essa questão. Algumas magias podem acabar pela vontade do personagem. Para encerrar estas magias, o conjurador original deve estar próximo ao centro da área de efeito da magia, e ser capaz também de dizer as palavras de dissolução. Note que apenas o conjurador original pode dissolver magias desta forma.

Tempo de Execução: Este registro é importante, se as regras opcionais de tempo de execução forem usadas. Se somente um número é fornecido, o tempo de lançamento é adicionado ao resultado dos dados de iniciativa. Se a magia necessita de uma ou mais rodadas para acontecer, ela se realiza no fim da última rodada do tempo de execução. Se Delsenora conjurar uma magia que leva uma rodada para ser ativada, o efeito não aparece até o final da rodada em que a conjuração teve início. Se a magia requer três rodadas, ela começa a fazer efeito ao término da 3° rodada. As magias que requerem um turno, ou mais, fazem efeito no final do último turno.

Área de Efeito: Enumera as criaturas, volumes, dimensões, pesos, etc., que podem ser afetados pela magia. Magias com uma área ou volume que possam ser definidos pelo personagem, terão dimensões mínimas de 3 metros em todas as direções. a menos que a descrição da magia diga outra coisa. Assim, uma nuvem que seja um cubo de 3 metros de aresta por nível do arcano – e invocada por um personagem de 12° nível – terá as dimensões de 3 x 3 x 40 metros ou 6 x 6 x 10 metros, ou qualquer combinação similar que totalize doze cubos de 3 metros. Combinações como 1,5 x 3 x 80 metros não são normalmente possíveis. Algumas magias (como a Bênção) afetam apenas os amigos ou só os inimigos do personagem. Tais magias referem-se à percepção do personagem na hora em que lança a magia. Por exemplo, um personagem *honrado* aliado a um clérigo *ordeiro* receberá os benefícios da *Bênção* deste último.

Resistência: Define se a magia permite que o alvo faça um *teste de resistência*, e quais os efeitos de uma resistência bem-sucedida: "Anula" significa que a magia não tem efeito: "1/2" significa que o personagem sofre metade do dano; "Nenhuma" significa que resistência alguma é permitida. Ajustes de sabedoria para resistências aplicam-se as magias de *Encantamento/Feitiço*. Barreiras físicas sólidas dão bônus de resistência e redução do dano. Camuflagem e abrigo podem afetar estes resultados (o Mestre tem informações adicionais sobre isso). Uma criatura que testa sua resistência, com sucesso, contra uma magia sem efeito físico aparente (como *Recipiente Arcano*) pode sentir uma força definida agindo sobre si, ou um formigamento, que é característico do ataque mágico Mas o efeito mágico exato ou o poder utilizado não podem ser deduzidos através de tais sensações.

Assume-se que uma pessoa, ou criatura, carregando equipamentos, faz o *teste de resistência* de suas posses junto com seu próprio teste pessoal. Se falhar no *teste de resistência*, ou se a forma do ataque for particularmente potente, os equipamentos podem precisar de testes específicos, seguindo seus valores de resistência particulares (veja o Livro do Mestre) ou a resistência da criatura.

O Mestre informará o jogador quando isso acontecer. Qualquer personagem pode voluntariamente renunciar à sua resistência Isso permite que magias, ou ataques similares que dão direito a *testes de*

resistência, tenham efeito completo sobre ele. Qualquer criatura pode voluntariamente abaixar sua resistência à magia, permitindo que o encantamento funcione automaticamente quando lançado. Esta renúncia não funciona em relação a magias específicas. Ou seja, se uma criatura ou personagem for convencido a abaixar sua resistência para receber a magia X, qualquer magia enviada sobre ele terá efeito completo, mesmo que seja uma magia Y ou Z. A vítima deve conscientemente abaixar sua resistência; não é suficiente que ela seja pega com a guarda baixa. Por exemplo, um personagem teria direito a um teste de resistência se um mago, de repente, o atacasse com uma *Bola de Fogo* (mesmo se o mago tivesse sido amigável até aquele ponto). De qualquer modo, o mesmo personagem não teria direito ao teste, se o mago o convencesse a baixar a resistência para receber uma *Levitação*, e mandasse *Bola de Fogo* no lugar. Seu Mestre decidirá quando os Personagens do Mestre (PdMs) terão baixado a resistência. Você deve dizer ao Mestre quando seu personagem estiver baixando, voluntariamente, sua resistência.

Descrição da Magia: Os textos trazem uma descrição completa de como as magias funcionam e quais seus efeitos no jogo. Essa descrição cobre o uso mais comum para a magia, se houver mais de um. mas não pode lidar com todas as aplicações possíveis que os jogadores encontrarão. Nestes casos, a informação da magia no texto deve ser o guia de como julgar cada situação. Magias com funções múltiplas capacitam o personagem a selecionar quais das funções ele quer usar naquele momento. Normalmente, uma única função da magia de múltiplas funções é mais fraca do que uma magia de função única do mesmo círculo.

Os efeitos que dão bônus ou penalidades para as habilidades, jogadas de ataque, jogadas de dano, resistências, etc., não são cumulativos entre si ou com outra magia: o efeito único mais forte aplica-se. Por exemplo, um guerreiro bebe uma poção de *força de gigante* e depois recebe uma magia arcana de *Força*, do 2° círculo. Somente a magia mais forte (a poção) tem efeito. Quando o tempo da poção terminar, a *Força* passará a fazer efeito até que sua duração também termine.

Capítulo 8: Experiência

Depois que o personagem enfrentar bravamente sua primeira aventura (e sobreviver!), o jogador terá experimentado o prazer de uma boa partida de RPG. Mas o que exatamente o personagem ganha com isso? Se não houver algum tipo de aprimoramento, é possível que em próximas aventuras a ele não seja capaz de sobrepujar os perigos que estão por toda parte nos mundos de AD&D.

Felizmente não é o caso. Toda vez que um personagem participa de uma aventura, ele aprende algo. Talvez um pouco mais a respeito de suas limitações físicas. Pode também encontrar uma criatura que lhe era desconhecida, usar uma magia nova que até então não havia sido testada, ou descobrir uma outra peculiaridade da natureza. No entanto, nem sempre se aprende da melhor maneira. Um arcano, por exemplo, talvez só aprenda a fazer bom uso do alcance e das áreas de efeito de uma magia (e não há garantias disso), depois de matar metade do seu grupo; isso graças ao uso imprudente de uma *Bola de Fogo*. Após investir contra um basilisco, um guerreiro aprenderá que a precaução é a melhor arma contra esse monstro (conhecimento que só será útil se os demais personagens puderem transformar o bravo guerreiro de pedra em carne e osso, novamente). Qualquer que seja o método, o personagem sempre terá aprendido algo novo.

Algumas das informações adquiridas poderão ser usadas na próxima aventura. Quando o arcano

queimou seus amigos com a *Bola de Fogo*, aprendeu a prestar mais atenção na área de efeito da magia. Ainda que o erro tenha sido do jogador – o personagem, afinal de contas, apenas executou a ação – seus amigos também terão aprendido que é melhor ficar bem longe do arcano, principalmente quando ele começa a fazer gestos estranhos e a balbuciar palavras impronunciáveis.

As recompensas por esse tipo de aprendizado são certas e imediatas: os personagens se beneficiarão porque entenderam melhor o que fazer ou para onde ir.

O personagem, no entanto, também evolui através da conquista de poder. E embora o jogador possa aumentar os pontos de vida, as magias, a TAC0 e as perícias de seu personagem, esse não é o tipo de coisa que acontece arbitrariamente. O aperfeiçoamento só pode ser alcançado através da obtenção de experiência em pontos (XP).

A experiência em pontos representa, de forma concreta, a evolução do personagem e a melhora de uma série de fatores abstratos: autoconfiança, forma física, introspecção e aprendizado. Quando um personagem ganha experiência suficiente em pontos para avançar até o próximo nível, os fatores abstratos evidenciam-se através de uma melhora significativa das capacidades do personagem. Só o que varia é a velocidade dessas mudanças, dependendo da classe do personagem.

Experiência do Grupo

A experiência em pontos é conquistada através de ações e atitudes dos personagens. Logo, todos adquirem experiência por derrotar um inimigo, ou transpor um obstáculo. Perceba que a cooperação dentro do grupo é algo de suma importância: sempre que um problema é solucionado. Todos devem ser recompensados, não importando o que cada um lenha leito. Quem pode dizer, por exemplo, que um arcano que esteja na retaguarda (pronto para lançar uma magia, caso a situação se complique), não seja necessário? Ou acusar o bardo, que protege a rota de fuga do grupo, de não estar fazendo nada de importante? Talvez um personagem que jamais pegou em uma espada possa ser de grande valia, e dar ótimas sugestões em táticas de combate. Além disso, tanto o arcano quanto o bardo dos exemplos acima poderão aprender muito, apenas observando seus companheiros.

Experiência Individual

Os personagens também podem conseguir experiência por seus atos isolados. Cada Individual personagem, geralmente, adquire experiência pelas ações mais condizentes com sua classe: guerreiros, quando derrotam criaturas; quanto mais difícil a batalha maior o valor de sua experiência em pontos. Arcanos, quando usam suas magias com um propósito especial. Em outras palavras, um arcano que anda pelas florestas conjurando magias sem razão aparente não ganha experiência em pontos por isso; já um que tenha lançado o *Relâmpago* contra um beholder estará utilizando a magia de uma forma mais que justificável, merecendo os pontos. Arcanos também ganham experiência ao desenvolver magias novas ou criar itens mágicos. Clérigos a ganham por difundir sua crença e usar os poderes que recebem em benefício de sua divindade. Ladinos, que têm propensão para uma vida mansa, adquirem experiência ao fazer uso das habilidades especiais de sua classe, e por encontrar tesouros ou ganhar dinheiro.

O Mestre deve lhe dar experiência em pontos quando: um jogador interpreta bem o personagem: está realmente envolvido na partida; assume um papel proeminente na aventura; e dá alguma idéia extraordinariamente boa durante a aventura.

Finalmente, o Mestre poderá aumentar a experiência em pontos daqueles que completarem com sucesso a aventura ou atingirem um objetivo específico. Às vezes, no entanto, o personagem não completa uma aventura por causa da ótima interpretação do jogador; neste caso, o jogador só saberá se seu personagem ganhou experiência, ou não, quando o Mestre começar a distribuir os pontos. De qualquer modo, não há nenhuma regra que fixe critérios para a distribuição de experiência. Q Mestre pode, até mesmo, não conceder ponto.

Treinamento

Mesmo quando alguém consegue experiência suficiente em pontos para avançar de nível, o Mestre pode impedir tal avanço, exigindo que o personagem receba treinamento antes de alcançar o próximo nível. Neste treinamento, o personagem estuda com um tutor. O estudo transformará a experiência acumulada em melhorias na ficha do personagem. Isso leva. em geral, algumas semanas (dependendo da qualidade do tutor), e é feito (em tempo de jogo) entre uma aventura e outra.

O Mestre poderá definir, também, em quais circunstâncias as mudanças de nível devem ocorrer. Imagine, por exemplo, que uma sessão de jogo termina com os personagens numa profunda mina abandonada, logo após uma sangrenta batalha contra um bando de gnolls. Imagine ainda que, com certeza, o grupo terá outros encontros perigosos antes de atingir a superfície. O Mestre pode estabelecer que, antes de deixarem a mina, ninguém receberá experiência – uma vez que ele não quer ninguém subindo de nível até o fim da aventura, o que é uma decisão perfeitamente justificável. E se os personagens conseguirem sobreviver, estarão indubitavelmente bem preparados para subir de nível, não só em função da experiência em pontos, mas lambem pelo conhecimento adquirido.

E o que Exatamente Devemos Fazer?

O texto acima apenas dá algumas idéias básicas de como e por quais motivos um personagem ganha experiência em pontos. Como, entretanto, quem sabe exatamente quanto XP um personagem irá ganhar é o Mestre, as regras detalhadas a respeito de distribuição de XP se encontram no Livro do Mestre.

Capítulo 9:
Combate

O jogo de AD&D foi desenvolvido com o intuito de passar para os jogadores a sensação de aventura e perigo. Os personagens desbravam as profundezas desconhecidas de labirintos em ruínas e das mais negras florestas, enfrentando, frente a frente, os monstros mais terríveis e os vilões mais cruéis. Logo. é de grande importância que os jogadores saibam as regras básicas para simular um combate.

Para criar uma atmosfera de perigo e tensão é necessário que as regras sejam abrangentes e, ao mesmo tempo, simples e agradáveis, para permitir que os jogadores visualizem as cenas da batalha. O combate em um jogo de AD&D deve possibilitar as mais diferentes ações e reações — tantas quantas a imaginação for capaz de produzir. Quando todos sabem que tudo pode acontecer (porque as regras assim o permitem), a emoção pode atingir níveis inesperados.

Mais do Que Simples Pancadaria

Apesar de extremamente importante em um jogo de AD&D o combate não pretende ser o centro ou a base da partida, mas apenas mais uma entre as incontáveis formas de se lidar com uma determinada situação. Se os personagens não fizerem nada além de lutar o tempo todo. o jogo rapidamente se tornará tedioso – com encontros repetitivos. E como o jogo permite-nos muito mais do que apenas sair brigando por aí. neste capítulo trataremos de outros assuntos, além de simples pancadaria.

Explicitaremos os mecanismos básicos que levam um personagem a acertar ou errar um ataque, e também, regras para usar o *Poder da Fé* que afastam mortos-vivos, ataques e defesas especiais, venenos, atos heróicos, e muito mais.

Definições

Muitos termos técnicos serão empregados na explicação das regras de combate. Para entendê-las os jogadores deverão primeiro familiarizar-se com eles. Para isso, segue uma breve explicação a esse respeito. Detalhes mais abrangentes aparecerão ainda neste capítulo.

Categoria de Armadura (CA) representa o grau de proteção que uma armadura oferece. Em algumas circunstâncias, a CA é modificada de acordo com a quantidade de proteção que o personagem ganha ou perde em determinado momento. Por exemplo: manter-se abaixado, atrás de uma pedra, melhora a CA, enquanto que ser atacado pelas costas a piora.

A armadura protege o personagem ao reduzir a chance de ele ser atacado com sucesso (e sofrer dano). A armadura não absorve o dano, apenas o previne. Um guerreiro em uma armadura completa pode ser

alvo fácil e lento, mas penetrar a armadura e conseqüentemente causar algum dano não é tão simples.

As Categorias de Armadura são medidas numa escala entre 10 (sem armadura), até -10 (armaduras mágicas poderosíssimas). *Quanto menor o número, melhor a armadura*. Escudos também podem melhorar a CA de um personagem.

Algumas situações e capacidades especiais também podem afetar a CA. Uma destreza alta pode adicionar um bônus à CA do personagem, por exemplo. Mas mesmo com esse bônus ele deverá abrir mão dessa vantagem se sofrer um ataque pelas costas (e não pode se esquivar se não sabe de onde vem o perigo!)

Dano é o que acontece a um personagem quando um oponente consegue acertá-lo. Também pode ser causado por veneno, fogo, quedas, ácido, ou qualquer outra coisa capaz de ferir um ser humano no mundo real. O dano causado pela maioria dos ataques é medido em pontos de vida. Toda vez que um personagem é atingido, ele perde esses pontos que subtraídos do total de pontos de vida que o personagem tiver no momento. Se chegarem a 0, o personagem morre.

Iniciativa é o que determina a ordem em que as coisas acontecem numa rodada de combate. Como muitas coisas no mundo real, a iniciativa é determinada pela combinação de habilidade, circunstância e sorte. No começo de cada rodada, um teste de iniciativa é feito para todos os lados envolvidos na batalha. Esse teste pode ser modificado dependendo das habilidades dos combatentes e da situação. A pessoa ou lado que tirar o número mais baixo no teste age primeiro.

Corpo a corpo é qualquer situação de combate onde as partes enfrentam-se cara a cara, seja usando punhos, dentes, garras, espadas, machados, piques ou qualquer coisa. Força e destreza ajudam bastante em uma situação como esta.

Combate à distância ocorre quando uma arma é atirada, arremessada, jogada, chutada ou propelida de qualquer outra maneira. Combate à distância e corpo a corpo seguem as mesmas regras básicas, mas há situações e modificadores especiais que só se aplicam ao combate à distância.

Resistência é o que mede a reação do organismo a formas especiais de ataque – veneno, magia, e investidas que afetem todo o corpo ou a mente do personagem. A resistência do personagem irá melhorando à medida que, ele for subindo de nível; destreza e força de vontade ajudam a afiar os reflexos de combate. A experiência torna a resistência mais forte.

Surpresa é o que acontece toda vez que os personagens encontram um outro grupo inesperadamente (monstros, cavaleiros malignos, mendigos, ele). É o que ocorre quando um lado – uma pessoa ou grupo – é pego desprevenido, incapaz de fazer qualquer coisa antes de entender o que está acontecendo. Os seus oponentes, se não estiverem surpresos, terão direito a uma rodada, livre para agir, antes que você e seus amigos se recobrem do susto. É possível que ambos os lados surpreendam-se ao mesmo tempo!

Um ataque feito de surpresa ganha alguns bônus no teste de ataque (ver Tabela 51). E um personagem surpreso está sujeito a penalidades na resistência, caso precise testá-la.

A surpresa é determinada através de um lance de dados feito no momento do encontro. Como é algo muito imprevisível, os modificadores para esse tipo de teste são muito raros.

TAC0 é a sigla de "Tentativa de Acertar Categoria (de armadura) 0". Este é o número que um personagem, monstro ou PdM precisa obter nos dados para acertar alguém com Categoria de Armadura (CA) 0. O TAC0 de um personagem depende da sua classe e de seu nível (ver Tabela 53 na pág. 91). O número da TAC0 também pode ser usado no cálculo de quanto você precisará nos dados para atingir qualquer outro valor de CA. Sempre que um personagem subir de nível, ele poderá confirmar se o sua TAC0 melhorou ou não. O uso da TAC0 agiliza muito a resolução de um combate.

Jogada de Ataque

A base fundamental do sistema de combate é a jogada de ataque, que vai determinar quando uma pessoa erra ou acerta. O número que o personagem precisa obter na Jogada de ataque para atingir seu alvo é chamado de número de acerto.

Essas jogadas são usadas em ataques com espadas, arcos, pedras e outras armas, assim como o uso de punhos, numa tentativa de agarrar o oponente, e demais formas de agressão sem armas. Uma jogada de ataque também servirá para resolver uma série de ações que envolvam a pontaria do personagem (por exemplo: tentar acertar uma pedra em um pequeno alvo ou jogar uma espada para um companheiro desarmado durante um combate).

Calculando o Número de Acerto

O primeiro passo para fazer uma jogada de ataque é achar o número que será necessário para que se acerte o alvo. O atacante deverá subtrair a CA do alvo e sua própria TAC0. (Lembre-se de que se a CA do alvo for negativa você deverá somá-la a TAC0 do atacante). O resultado dessa subtração é o menor número que o atacante precisa obter em 1d20 para que seu ataque seja bem-sucedido.

Exemplo: Rath é um guerreiro de 7° nível; sua TAC0 é 14 (Tabela 53), isso significa que ele precisa de 14 ou mais para acertar uma criatura com CA 0. Durante um combate. Rath tenta acertar um ore que está usando uma armadura de cota de malha (CA 6), precisando assim de 8 (14 - 6 = 8) para atingir o orc. Qualquer resultado igual ou maior a 8 no lance de 1d20 significará que o ore foi atingido. Caso acerte, Rath então jogará os dados apropriados (ver Tabela 44) à sua arma para saber quantos pontos de vida o orc perdeu.

O exemplo acima é bem simples – em uma situação comum de combate em um jogo de AD&D, a TAC0 é modificada pelos bônus das armas, bônus de força, e outros (a próxima sessão. "Modificadores para jogadas de ataque", listará as especificações para esses tipos de modificadores). Calcule os modificadores da arma e da força, subtraia esse total da TAC0 básica, e assinale essa TAC0 modificada para cada arma na sua ficha de personagem. Subtraia então a CA do alvo e sua TAC0 modificada para determinar o número de acerto.

O mesmo exemplo, agora usando alguns modificadores comuns: Rath ainda é um guerreiro de 7° nível. Sua força é 18/80 (o que lhe dá um bônus de +2 na sua jogada de ataque). Ele está usando uma espada longa +1. Sua TAC0 natural é 14, modificado para 12 pela torça, e para 11 pela arma. Se ele atacar novamente o orc do exemplo anterior, Rath terá que tirar 5 ou mais na jogada de ataque, para conseguir atingir o ore (11 - 6 = 5). Novamente você poderá encontrar na Tabela 44 o quanto esta arma causa de dano (esta informação deve constar na sua ficha de personagem).

Capítulo 9

O Mestre pode, também, impor modificadores circunstanciais (por exemplo: um bônus, se o ataque for pelas costas: ou uma penalidade, se o alvo estiver escondido atrás de uma pedra). Em suma, se o número obtido em 1d20 for maior ou igual ao número necessário para atingir um alvo, o ataque acertou. Se o número obtido for menor, o ataque falhou.

Modificadores para Jogadas de Ataque

Num combate, muitos fatores podem alterar o número que um personagem precisa para acertar um ataque. Essas variações são refletidas no jogo através de modificadores aplicados ao número de acerto ou à jogada de ataque do personagem.

Modificadores de força: A força do personagem pode alterar resultado do lance de dados feito para tentar acertar ou para causar dano no alvo. Estes modificadores aplicam-se para corpo a corpo e para ataques feitos com armas arremessadas com as mãos (uma lança ou machado).

Um modificador de força poderá ser aplicado no uso de arcos, mas apenas se o personagem tiver um arco especialmente feito para ele, e projetado para tirar proveito de sua grande força Personagens com penalidades de força sempre terão penalidades ao usar armas como o arco. Tais personagens são, simplesmente, incapazes de puxar a corda do arco o suficiente para um bom tiro. Modificadores de força jamais poderão ser aplicados ao uso de bestas–a potência do tiro deve-se à arma, não ao personagem.

Itens mágicos: As propriedades arcanas de uma arma também podem alterar o combate. Itens que possuam bônus para a jogada de ataque ou para a CA são identificados por um sinal de mais. Por exemplo, uma espada +1 melhora a chance de acerto do personagem em um. Uma armadura de cota de malha ti melhora a CA do personagem em um (isso significa que você irá subtrair 1 da CA do personagem, transformando uma CA de 5 numa CA de 4. por exemplo) Itens amaldiçoados terão um modificador negativo (uma penalidade), resultando em decréscimos no resultado da jogada de ataque, ou em acréscimos no valor absoluto da Categoria de Armadura

Não há limites quanto ao número de modificadores que poderá ser aplicado a um único lance de dados, e não há limites para o número positivo ou negativo (a soma de todos os modificadores) que irá alterar o resultado de um lance de dados.

A Tabela 51 mostra alguns modificadores padrão para combate. Números positivos são bônus para o atacante, números negativos são penalidades.

Tabela 51:

Modificadores de Combate

Situação	Modificador da Jogada de Ataque
Atacante em terreno elevado	+1
Defensor invisível	-4
Defensor sem equilíbrio	+2
Defensor dormindo ou contido	Automático*
Defensor atordoado ou prostrado	+4
Defensor surpreso	+1
Disparo de longa distância	-5
Disparo de média distância	-2
Ataque pelas costas	+2

* Se o defensor é atacado durante um combate, o ataque acerta automaticamente e causa o dano normal. Se nenhuma outra luta estiver acontecendo (ou seja, todos os outros adversários já foram mortos ou fugiram) o defensor pode ser morto automaticamente.

Tipos de Arma vs. Modificadores de armadura
(Regra Opcional)

Nem todas as armas têm o mesmo efeito. Se tivessem, não existiriam tantas no mundo. Na verdade, apenas um modelo de cada tipo de arma, de preferência o mais poderoso, seria reproduzido em série e utilizado por todos. Obviamente não é este o caso.

Apesar das diferenças de tamanho, peso, alcance e formato, algumas armas são mais eficazes que outras contra determinado tipo de armadura. E, sem dúvida, os diferentes tipos de armas e armaduras existentes no mundo são responsáveis por uma verdadeira corrida armamentista. Cada nova arma criada leva à criação de uma nova armadura, supostamente à altura do desafio. O que, é claro, leva à criação de novas armas, e outra vez a novas armaduras, e assim por diante.

Em AD&D, as armas enquadram-se em várias categorias diferentes, baseadas na forma de manuseio. As categorias básicas são: corte, perfuração e concussão.

Armas de Corte: incluem espadas, machados e facas. O dano é causado pela combinação de peso, força e uma lâmina bem afiada.

Armas de perfuração (lanças, piques, flechas, azagaias, alguns tipos de espadas, etc.) machucam mais pela força perfurante de uma ponta bem afiada do que pelo peso da arma.

Armas de concussão (maças, martelos, manguais) provocam dano devido ao peso da arma, combinado à força do impacto.

Um pequeno grupo de armas, particularmente algumas de haste mais exóticas, encaixam-se em mais de uma categoria. Uma alabarda. por exemplo, pode ser usada como um grande machado (uma arma de corte), ou como um pique (uma arma de perfuração) A versatilidade dessas armas dá alguma vantagem aos personagens que as possuem, já que eles podem escolher qual forma de ataque é a mais favorável para cada situação.

Armas naturais podem ser classificadas de acordo com o tipo de ataque. Garras são armas de corte; mordidas são perfurantes; ataques com a cauda são de concussão. O Mestre deverá decidir quanto ao que for mais apropriado, e qual o método de ataque utilizado pela criatura.

Tipos de armadura, por sua vez, têm diferentes qualidades. A armadura de batalha é, de modo geral, mais eficiente que os demais tipos de armaduras, graças à quantidade e espessura de suas placas de metal, embora ainda apresente vulnerabilidades contra algumas armas.

A Tabela 52 traz uma lista dos modificadores para tipo de armas versus armaduras que deverão ser aplicados a TAC0 do atacante, caso esta regra opcional seja usada. Para se utilizar esta tabela, deve-se saber não só a Categoria de Armadura do alvo, mas também o tipo de armadura que ele está usando no momento. Os bônus de magia não alteram o tipo de armadura, apenas a CA final.

Este sistema só é usado contra criaturas que estiverem usando armadura. Os modificadores não podem ser usados contra criaturas com CA natural.

Tabela 52:

Modificadores de Tipo de Armas Vs. Armaduras

Tipo De Armadura	Corte	Perfuração	Concussão
Loriga segmentada	+2	0	+1
Brigandina	+1	+1	0
Cota de malha*	+2	0	-2
Armadura de batalha	+3	+1	0
Armadura completa	+4	+3	0
Corselete de Couro**	0	-2	0
Armadura simples	+3	0	0
Loriga	+1	+1	0
Brunea	0	+1	0
Cota de talas	0	+1	+2
Corselete de couro batido	+2	+1	0

* Inclui a cota de malha de bronze.
* * Inclui corselete acolchoado e gibão de peles.

Números de Acertos Impossíveis

Às vezes, obter o número de acerto para uma determinada criatura chega a parecer impossível. Um ataque pode ser difícil a ponto de exigir um número maior que 20 (e isso em um dado de 20 faces!), ou tão ridículo que precise de um número menor que 1. Em ambos os casos, ainda assim é preciso jogar os dados.

A razão é bem simples: com os modificadores positivos (por magia, torça, situação, ou o que for), o resultado de 1d20 pode ultrapassar a casa dos 20. Da mesma forma, um número que acumular algumas penalidades poderá tranquilamente cair abaixo de 0.

Independente do número necessário para acertar um ataque, um resultado de 20 *sempre* significará um acerto, e o resultado "1" *sempre* será um erro, a não ser que o Mestre diga o contrário. O que significa que, na maioria dos casos, o 20 natural é um acerto, e o 1 natural é uma falha, sem precisarmos considerar qualquer tipo de modificador.

Assim sendo, mesmo que um personagem, sem direito a bônus, precise de um resultado de 23 para acertar uma criatura, ele ainda poderá ser bem-sucedido no ataque. Mas isso só acontecerá se o jogador obtiver um 20 natural como resultado da jogada do d20. Da mesma forma, um personagem capaz de acertar uma criatura com um resultado de 3 ou mais no dado, e ainda empunhando uma espada +4, errará o ataque caso o resultado do teste seja 1.

Não há certezas, boas ou más, no fervor do combate.

Calculano TACO

Para fazer uma jogada de ataque, a TAC0 de seu personagem deverá ser conhecida. Isso dependerá da classe e do nível, caso o autor do ataque seja um personagem ou um PdM, ou dos dados de vida, caso se trate de um monstro ou animal. Todos os personagens de 1° nível terão TAC0 básica igual a 20, independente da classe.

Para personagens com nível entre 1 e 20, consulte a Tabela 53. Essa tabela lista as TAC0s de todos os grupos de classes até o nível 20, para que você não perca tempo com cálculos.

Para personagens acima do 20° nível, a Tabela 54 traz a razão pontos/nível que cada grupo de classes deve usar para melhorar as suas TAC0s. Nela você encontrará o número de níveis que o personagem precisa avançar para reduzir sua TAC0 em um (ou mais) pontos.

O *Livro do Mestre* contém a lista das TAC0s dos monstros.

Rodada de Combate

Encontros são a força motriz do jogo de AD&D. E como alguns encontros com monstros ou PdMs acabam em briga, é necessário saber exatamente o que está acontecendo no momento do encontro. Há uma série de fatores que o Mestre deve considerar em uma situação de combate, e muitos desses fatores surgirão em função das próprias circunstâncias. Alguém foi surpreendido? Qual a distância entre os oponentes? Quantos são? Respostas para estas perguntas são encontradas no capítulo de Encontros do Livro do Mestre. Essas são dúvidas comuns em todos os encontros, haja combate ou não.

Tabela 54:

Avanço da TACO

Grupo	Taxa de aperfeiçoamento (Pontos/Nível)
Sacerdote	2/3
Ladino	1/2
Homem de armas	1/1
Arcano	1/3

Combate e Encontros

Caso um encontro resulte em uma situação de combate, o tempo passará automaticamente a ser medido em *rodadas* (também conhecidas como rodadas de combate). Elas servem para Combate medir as ações de um personagem durante um combate (ou qualquer outra atividade intensiva, onde o tempo seja importante).

Tabela 53:

TACOs Calculados

	Nível																			
Grupo	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Sacerdote	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Ladino	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Homem de Armas	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Arcano	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

Capítulo 9

Uma rodada tem aproximadamente um minuto. Dez rodadas de combate formam um turno (ou, se você preferir, um turno é igual a dez minutos em tempo de jogo). É importante que esses termos não sejam confundidos, ou então magias que funcionam por alguns minutos permanecerão ativas por horas!

Essas, no entanto, são apenas medidas aproximadas – é impossível fazer uma medida precisa do tempo durante situações de combate. Uma tarefa que, em circunstâncias normais, seria fácil até mesmo para uma criança, pode tornar-se um feito heróico em meio à fúria e ao caos da batalha.

Imagine, por exemplo, a simples ação de beber uma poção de cura. Primeiro, o personagem decide beber a poção antes de ir dormir. Tudo o que ele precisa fazer é pegar de dentro da mochila, abri-la e torná-la. Fácil!

Agora imagine a mesma coisa em meio a uma batalha. A poção foi posta em segurança na mochila do personagem. Primeiro ele se certifica de que ninguém está olhando, para não correr o risco de ter a poção tomada de suas mãos, mas (obviamente) estão todos ocupados demais. Então, com a espada em uma das mãos você encolhe os ombros para conseguir descer as alças da mochila pelos braços. Exatamente neste instante, dois orcs saltam na sua direção. A alça, então, desliza pelo seu ombro, prendendo o braço que estava com a espada. Para a sua sorte, a outra alça não escorregou, e você ainda tem seu escudo.

Segurando o escudo da melhor maneira, você recua no intuito de evitar os primeiros ataques dos orcs. É puxado para trás por um companheiro que aparece à sua frente para tentar retardar o avanço dos orcs em sua direção. Tendo ganho um tempo precioso, ajoelha-se, deixando a espada de lado, e termina de tirar a mochila das costas. Ouvindo um grito de guerra, levanta instintivamente seu escudo, bem a tempo de repelir um ataque que, certamente, abriria seu crânio.

Você finalmente encontra a poção, tira-a da mochila, e, protegendo-se com seu escudo, retira a tampa justamente quando percebe um clarão de fogo por todos os lados – Bola de Fogo!. Você abaixa a cabeça até encostar o queixo no peito e fica assim, encolhido, para evitar a dor, o choque e o calor. Tenta controlar-se para não quebrar o frasco da poção, nem deixá-lo cair. Ainda se esforçando para esquecer a dor, você fica de certa forma aliviado ao perceber que a poção permanece intacta.

Rapidamente, bebe a poção, pega a espada, tira a mochila do caminho e volta à frente de batalha. Em termos de jogo, o seu personagem recuou, escapou de ser atingido por um atacante, passou por um teste de resistência contra magia (Bota de Fogo), bebeu a poção e está novinho em folha para a próxima rodada.

O Que Você Pode Fazer em uma Rodada

Independentemente de qual seja a duração exata de uma rodada, o personagem só poderá realizar uma única ação básica nesse intervalo de tempo, seja um ataque, com magia ou não, seja beber uma poção ou socorrer um companheiro ferido. Esta ação, no entanto, poderá envolver várias outras secundárias.

Quando um personagem tenta acertar um ataque, ele simplesmente não chega e bate. Às vezes, para conseguir um único golpe que cause algum efeito, é necessário preparar o ataque com fintas, esquivas e outros artifícios que levem o oponente a abrir a guarda. Do mesmo modo que um mago, ao lançar uma magia, precisará primeiro achar e conferir os componentes, rever mentalmente cada passo do ritual, entoar as palavras da forma correia e então mover-se para um lugar mais seguro. Todas essas coisas podem acontecer em pouco menos (ou pouco mais) de um minuto, desde que se mantenha o ritmo de uma ação por rodada.

Seguem abaixo alguns exemplos do que um personagem pode realizar em uma rodada:

- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com o número máximo de ataques, especificado pela classe ou nível).
- Lançar uma magia (se o tempo de execução for menor que uma rodada).
- Beber uma poção
- Acender uma tocha
- Usar um item mágico
- Mover-se até o limite de sua movimentação
- Tentar abrir ou arrombar uma porta trancada
- Dar primeiros socorros a um ferido
- Revistar um corpo
- Colocar um prego
- Recuperar uma arma caída

Há ainda um outro tipo de ação que toma um tempo desprezível, coisas que um personagem pode fazer sem atrapalhar sua ação principal. Seguem abaixo alguns exemplos desse tipo de ação:

- Gritar avisos, instruções breves ou pedidos de rendição, mas nunca conversações que exijam réplica.
- Trocar de armas, mas apenas se livrando de uma e sacando a outra.
- Livrar-se de excesso de peso, como mochilas, lanternas ou tochas.

A Sequência de Combate

Na vida real, o combate é uma das coisas mais próximas que existem da anarquia total. Cada lado tentando ferir o outro, causando destruição e caos. Logo, muitos combates resumem-se a uma seqüência de imprevistos – táticas improvisadas, ataques falhos, falta de comunicação, confusão generalizada e incertezas. No entanto, para simular uma batalha no jogo é necessário que se imponha alguma ordem às ações que irão acontecer. Dentro de uma rodada de combate há uma série de passos que precisam ser seguidos:

1. O Mestre decide quais as ações que os monstros ou PdMs irão tomar, incluindo magias (caso algum deles possa usá-las).
2. Os jogadores dizem o que seus personagens irão fazer, incluindo magias (caso algum deles possa usá-las).
3. É determinada a iniciativa.
4. Os ataques são feitos na ordem das iniciativas.

Esses passos devem ser seguidos até que o combate termine – o que acontecerá assim que um dos lados se render, fugir ou for derrotado.

A ação dos monstros/PdMs: no primeiro passo, o Mestre decide secretamente o que os oponentes irão fazer em termos gerais – atacar,

fugir, ou lançar magias. Ele não comunica suas decisões aos jogadores. Se uma magia será lançada, o Mestre terá que decidir isso antes que os jogadores anunciem as ações de seus personagens.

A ação dos jogadores: em seguida, os jogadores dão a idéia básica do que seus personagens pretendem fazer. Essa "idéia básica" não precisa ser um relatório exalo, e pode até mesmo ser modificada, desde que tenha permissão do Mestre.

Se o personagem estiver combatendo goblins, o jogador poderá dizer: "O meu guerreiro irá atacar", sem ter que especificar qual goblin é o alvo. Já se o personagem estiver combatendo um grupo misto de goblins e ogros, o jogador terá que definir se o seu personagem está atacando ogros ou goblins.

Magias a serem lançadas também deverão ser anunciadas nesse mesmo instante. Uma vez que o teste de iniciativa tenha sido feito. as magias não podem mais ser alteradas.

Antes de continuar, o Mestre deverá ter em mente as ações não só dos personagens e seus oponentes, mas também as de todos os envolvidos no combate, como empregados e seguidores. Tão logo ele tenha uma ampla visão de tudo que está para acontecer, poderá permitir ou não algumas ações que forem contra as regras (isso vale tanto para os jogadores como para os personagens do Mestre).

Obviamente ele não tem a obrigação de permitir ações impossíveis, mas deve permitir que o personagem tente realizá-las. Sugerir aos jogadores as melhores estratégias, as ações mais inteligentes, ou as manobras realmente eficazes, não é tarefa do Mestre.

Iniciativa: no terceiro passo, os dados são jogados para determinar a iniciativa, de acordo com as regras de iniciativa (nesta página).

Resolução: no próximo passo, personagens, PdMs e monstros fazem seus ataques, as magias são lançadas e todas as outras ações são resolvidas por ordem de iniciativa.

A seqüência acima não é imutável. De fato, alguns monstros violam a seqüência natural, e em algumas situações é necessário que se use o bom senso. Em casos assim, a palavra do Mestre é a que prevalece.

Este é um exemplo da seqüência de combate na prática: Rath está liderando um grupo através dos corredores de uma masmorra. Logo dele vêm Rupert e Delsenora. Virando em uma curva, eles avistam um grupo de orcs e trolls a aproximadamente 6 metros à frente Ninguém fica surpreso com o encontro.

O Mestre comunica aos jogadores que os orcs parecem estar hesitantes (afinal, eles apanharam em todos os exemplos anteriores!). Então decide secretamente que os orcs irão recuar e deixar os trolls lutarem. Os trolls, capazes de regenerar pontos de vida, são naturalmente confiantes demais em si mesmos e avançam, furiosos (amaldiçoando os orcs ao mesmo tempo), preparando-se para atacar. Voltando-se para os jogadores, o Mestre pergunta: "O que vocês vão fazer?"

Harry (jogando com Rath, um anão que odeia orcs): "Orcs? CAAAAAARGA!"

Anne (jogando com Delsenora, a maga): "Hã?! O quê?! Espere! Não faça isso... eu estava indo... bem, agora eu não posso usar a Bola de Fogo".

Mestre: "O Rath está atacando na frente. Rápido! O que você vai fazer?".

Jon (jogando com Rupert, o meio-elfo) para Anne: "Faça uma magia! (e para o Mestre) Posso atirar com o meu arco sobre ele?"

Mestre: "Claro, Rath é baixinho."

Jon: "Ok, vou atirar nos orcs."

Mestre: "Anne, diga-me o que Delsenora vai fazer, ou ela perderá a rodada tentando se decidir"

Anne: "Já sei! Vou lançar A Flecha Ácida de Melf no troll da frente.".

Mestre: "Certo. Harry, Rath está na frente. Jogue sua iniciativa".

Iniciativa

A jogada de iniciativa determina quem age primeiro em uma rodada de combate A iniciativa não é fixa, e muda de uma rodada para a outra (pois o combate é algo incerto). Um personagem nunca sabe com certeza quando irá agir antes ou depois de um outro.

A iniciativa normalmente é determinada através de um teste para cada um dos lados envolvidos no conflito. Isso determina quando os membros de um grupo agem antes ou depois de todos os seus oponentes.

Além deste, há ainda dois outros métodos opcionais que podem ser usados para determinar a iniciativa. Ambos dividem o grupo em iniciativas individuais. No entanto, o processo da jogada de iniciativa permanece o mesmo.

Procedimento Padrão de Iniciativa

Para determinar a ordem das iniciativas em uma rodada de combate, lança-se 1d10 para cada um dos lados combatentes Normalmente isso significa que o Mestre fará uma jogada de iniciativa para os monstros (ou PdMs), enquanto um dos jogadores joga para o seu grupo. Começa o lado que conseguir o menor número. Se mais de dois grupos estiverem envolvidos em um único combate, a seqüência de ação dos grupos acontecerá em ordem crescente.

Se ambos (ou todos) os lados obtiverem o mesmo número, tudo ocorre simultaneamente – jogadas de ataque, dano, magias e outras ações serão feitas antes que o Mestre descreva o resultado das ações. É possível que o mago seja morto pelos goblins que ele próprio pôs para dormir com *Sono*.

Modificadores de Iniciativa

Fatores circunstanciais podem afetar a iniciativa. Isso é expresso através de modificadores que são adicionados ou subtraídos do teste de iniciativa.

Para se obter um modificador de iniciativa, é necessário que todos os componentes do grupo estejam sob as situações especificadas. Por exemplo, os membros de um grupo precisam estar posicionados acima de seus oponentes para terem direito ao modificador de "terreno elevado". O Mestre provavelmente perguntará a cada jogador como o seu personagem está posicionado antes de atribuir o modificador ao grupo.

O grupo que conseguir o menor número modificado em 1d10 tem a iniciativa e age primeiro.

Dando continuidade ao exemplo acima, o Mestre decide que apenas um teste de iniciativa, sem modificadores, para cada grupo, é o suficiente (apesar de Rath estar investindo contra os orcs e os trolls. estes estão ocupados demais reorganizando suas linhas e

Tabela 55:

Modificadores Padrão de Iniciativa

Situação específica	Modificador
Sob efeito do Aumento do Metabolismo	-2
Sob efeito da Redução do Metabolismo	+2
Em terreno elevado	-1
Preparado para receber carga	-2
Andando em terreno escorregadio	+2
Andando com parte do corpo submersa	+4
Ambiente estranho*	+6
Tolhido (amarrado, escalando, contido)	+3
Esperando	+1

*Este modificador aplica-se a situações, onde o grupo está em um meio totalmente estranho (nadando debaixo d'água sem um Anel da Movimentação Livre, por exemplo). Para se obter um modificador de iniciativa, é necessário que todos os componentes do grupo estejam sob as situações especificadas. Por exemplo, os membros de um grupo precisam estar posicionados acima de seus oponentes para terem direito ao modificador de "terreno elevado". O Mestre provavelmente perguntará a cada jogador como o seu personagem está posicionado antes de atribuir o modificador ao grupo.
O grupo que conseguir o menor número modificado em 1d10 tem a iniciativa e age primeiro.

não conseguirão preparar-se para receber para sua investida, e consequentemente ganhar os -2 de bônus). Harry joga sua iniciativa para os personagens e consegue um 7 no dado de 10 faces. O Mestre obtém um 10. Os jogadores, tendo conseguido o menor número, agem primeiro.

A Flecha Ácida de Melf, lançada por Delsenora, atinge um dos trolls, ao mesmo tempo em que Rath golpeia um dos orcs que tentava escapar. Uma flecha lançada por Rupert derruba outro ore que fugia mais adiante. Agora os monstros contra-atacam.

Os orcs organizam-se para formar a frente de combate. Enraivecido pela dor do ácido, o troll avança furiosamente na direção de Rath, ferindo-o gravemente. Os demais trolls também atacam Rath, tentando fazê-lo em pedaços.

Iniciativa do Grupo (Regra Opcional)

Algumas pessoas acham que usar um único teste de iniciativa para todo o grupo é muito irreal. Esse tipo de teste global é, admitimos, uma simplificação, uma maneira de se fazer a rodada com o menor número possível de lances de dados, permitindo assim um combate muito mais ágil. No entanto, as ações dos diferentes personagens, os tipos de armas que eles usam e as condições específicas de cada um podem ser fatores importantes ao determinar as iniciativas.

Usando-se este método opcional, um único teste de iniciativa é feito para cada um dos grupos. No entanto, os modificadores deverão ser usados individualmente, produzindo, assim, uma iniciativa diferente para cada um dos membros do grupo. Esses modificadores são encontrados na Tabela 56.

Alguns modificadores dependem da habilidade, arma ou magia do personagem. Personagens lançando magias (isso não se aplica a monstros usando habilidades inatas) devem adicionar o tempo de execução da magia ao resultado do teste de dados. Personagens atacando com armas devem igualmente adicionar a velocidade da arma à iniciativa. Todos os demais modificadores devem ser aplicados conforme cada situação individual.

Tabela 56:

Modificadores Opcionais de Iniciativa

Situação Especifica	Modificador
Atacando com arma	Velocidade da arma
Sopro-de-Dragão	+1
Lançando magia	Tempo de Execução
Tamanho da Criatura (apenas para monstros atacando com armas naturais)*	
Diminuto	0
Pequeno	+3
Médio	+3
Grande	+6
Imenso	+9
Abissal	+12
Capacidade arcana inata	+3
Itens mágicos**	
Magias	+3
Poção	+4
Anel	+3
Bastão	+1
Pergaminho	Tempo de execução da magia
Cajado	+2
Varinha	+3

*Este modificador aplica-se apenas a criaturas lutando com suas armas naturais - garras, dentes, etc. Criaturas utilizando armamento artificial modificam suas iniciativas pela velocidade da arma. independentemente do tamanho da criatura.
**Use o modificador de iniciativa da tabela, a menos que a descrição do item defina outro valor.

Exemplo: Na segunda rodada de combate, o Mestre resolve utilizar alguns modificadores nas iniciativas. Rath foi cercado pelos trolls e não está exatamente com perfeita saúde. Enquanto isso, o resto do grupo procura se aproximar-se dos monstros.

O Mestre decide que um troll continuará atacando Rath, com a ajuda dos orcs, enquanto os outros trolls voltam-se para os demais personagens impedindo o seu avanço. Em particular o troll queimado pela Flecha Ácida de Melf deseja vingar-se da maga. O Mestre, então, pergunta aos jogadores o que eles vão fazer.

Jogadores (todos de uma vez): "Eu vou..." "Ele está indo?..." "Eu estou lançando um..."

Mestre (gritando): Um de cada vez! Rath?"

Harry: "Eu estou soprando a minha trombeta da destruição."

Mestre: "Acho que vai demorar um pouco para achá-la na mochila."

Harry: "Tudo bem, é o que eu vou fazer."

Jon: "Eu saco minha espada e ataco um dos trolls."

Mestre: "Anne?"

Anne (que não estava prestando atenção aos outros dois): "Eu invoco A Bola de Fogo."

Harry e Jon: "NÃÃÃO!"

Mestre: Bem, é isso que você vai fazer? Rápido!"

Anne. 'Não. Eu vou usar a Velocidade centrada em mim, para que Ruperl e Rath também se beneficiem da magia.

Mestre: "O.K. Harry, teste a iniciativa. Cada um modifique o resultado de acordo com suas ações."

Harry joga 1D10 e tira 6. O Mestre joga para os monstros e consegue um 5 As iniciativas de cada um são modificadas da seguinte forma:

Rath usa um item mágico da miscelânea (modificador de +3). Sua iniciativa modificada é 9 (6 + 3 = 9).

Rupert usa uma espada bastarda + 1 com as duas mãos (a velocidade da arma é 7 em vez de 8, devido ao bônus de + 1). Sua iniciativa modificada é 13 (6 + 7 = 13).

Delsenora usa uma magia (Velocidade, tempo de execução: 3). Sua iniciativa modificada e a mesma de Rath.

Os trolls atacam com garras e dentes (trolls são criaturas grandes e atacam com armas naturais: +6) Suas iniciativas modificadas serão 11 (5 + 6 = 11).

Os orcs usam espadas longas (velocidade 5). Suas iniciativas modificadas serão 10(5 + 5= 10).

Depois de conhecermos todas as iniciativas modificadas, a rodada de combate segue da seguinte forma: Delsenora (iniciativa 9) completa a sua magia ao mesmo tempo que Rath (9) faz com que as paredes caiam nas cabeças dos orcs com sua trombeta da destruição.

Os orcs (iniciativa 10) agiriam em seguida, caso não houvessem sido esmagados pelos escombros.

Os três trolls (iniciativa 11), que não se intimidaram nem um pouco com o truque de Rath, fazem seus ataques normalmente como se nada tivesse acontecido, um em Rath, outro em Delsenora, e o último em Rupert. Só o segundo acerta.

Finalmente Rupert (iniciativa 13) contra-ataca. Ele se move lento demais para defender Delsenora do ataque do troll, mas não para virar e cortar o troll que vinha em sua direção. As coisas parecem não estar muito agradáveis para os jogadores.

Iniciativa Individual (Regra Opcional)

Esse método de iniciativa é exatamente igual ao anterior, com a diferença de que cada personagem, monstro ou PdM envolvido fará uma jogada de iniciativa individual, com ou sem modificadores (o Mestre escolhe). Isso dá ao combate um clima mais realístico, embora não tão ágil.

Para os jogadores pode não parecer algo complicado, mas considere as seguintes dificuldades: imagine um combate entre seis personagens (cada um controlado por um jogador), mais cinco empregados e seguidores contra dezesseis robgoblins e cinco ogros (todos controlados pelo Mestre). E se além disso o Mestre decidir que os modificadores individuais deverão ser usados, os combates se tornarão ótimo pretexto para o grupo de jogo ingressar num curso de ábaco.

Esse método (como você já deve ter percebido) não é recomendado para combates em larga escala. O sistema adapta-se melhor a pequenas escaramuças, pois fornece uma precisão maior quanto a ordem dos acontecimentos.

Exemplo: Na terceira rodada de combate, o Mestre resolve usar iniciativas individuais. Cada personagem está envolvido com um único inimigo, e já não há mais nada que possa acontecer ao redor que interfira na situação básica. Os trolls continuarão atacando, e o Mestre pergunta novamente aos jogadores o que cada um irá fazer.

Harry: "Vou atacá-lo com meu machado +4!"

Rupert: "Eu vou cortá-lo ao meio!"

Anne (agora em sérios apuros): "Vou utilizar as Flamejantes."

Todos os monstros e personagens lançam então 1d10. Os resultados e os modificadores seguem abaixo:

Rath consegue 2 e ataca com seu machado (velocidade 0 em vez de 4, devido aos bônus de+4 da arma): o anão ainda conta com um bônus de -2 na iniciativa graças à magia de Velocidade lançada por Delsenora na última rodada. Logo sua iniciativa modificada é 0 (2 + 0-2 = 0).

O troll de Rath tira 1 e ataca com armas naturais (modificador +6), o que perfaz um total de 7(1 + 6 = 7).

Rupert tira um 2, sua arma tem velocidade 7 e ele também esta sob o efeito da magia (-2) o que resulta em uma iniciativa de 7 (2+7 -2 = 7).

O troll ataca Rupert conseguindo um 5 e também ataca com armas naturais (+6), modificando sua iniciativa para 11 (5 + 6 = 11).

Delsenora não tem sorte e obtém um 9. Por conjurar outra magia, ela não pode usufruir do efeito do aumento de metabolismo nesta rodada. A magia tem um tempo de execução de 1, que modificado resulta em uma iniciativa de 10 (9 + 1 = 10).

O troll de Delsenora é muito rápido e obtém um 1, que modifica do vai para 7(1 + 6 = 7).

A ordem dos ataques fica então da seguinte forma: Rath (iniciativa 0) ataca com seu machado Rupert e dois trolls (que estão atacando Rath e Delsenora. todos com 7) agem imediatamente depois. Rupert acerta. O troll que atacava Rath erra, mas o outro não Delsenora, que age em seguida (iniciativa 10) não faz nada devido ao golpe do troll que, desviando sua atenção, rouba a concentração necessária a realização da magia. Em seguida o troll de Rupert ataca e erra. Graças à magia de Delsenora, Rath e Rupert atacam novamente (em ordem de iniciativa): Rath primeiro, seguido de Rupert.

Ataques Múltiplos e Iniciativa

Alguns combates envolvem personagens ou criaturas capazes de atacar mais de uma vez por rodada. Isso acontece quando se usam duas formas distintas de ataque (garras e mordidas) ou perícia com armas. Um personagem de nível mais elevado também pode ter direito a vários ataques por rodada. Qualquer que seja o motivo, os ataques múltiplos sempre serão tratados como um dos dois casos abaixo:

Quando os ataques múltiplos forem o resultado de formas diferentes de ataque – garras e mordida ou mordida e rabeada ou, ainda, quando se tratar de um ranger com sua capacidade de combater com duas armas – todos ocorrem ao mesmo tempo. A criatura faz todos os seus ataques na ordem de iniciativa.

Quando forem realmente múltiplos – usando-se a mesma arma várias vezes – como no caso de um guerreiro especialista, os ataques serão um após o outro. Todos os envolvidos no combate fazem suas ações da rodada, antes que uma segunda jogada de ataque seja permitida aos personagens com direito a ataques múltiplos.

Por exemplo, digamos que um guerreiro que tenha dois ataques por rodada esteja lutando contra criaturas que só tenham um. Ele ganha a iniciativa, e faz seu ataque primeiro. Então cada uma das criaturas faz seu ataque e finalmente, no final da rodada, o guerreiro

realiza seu segundo teste de ataque.

Se houver guerreiros em ambos os lados capazes de ataque mais de uma vez na rodada, a primeira seqüência de ataques devera ocorrer na ordem das iniciativas Os ataques subseqüentes somente acontecerão depois de todos terem feito suas ações, e continuarão alternando-se conforme a iniciativa.

Magias e Iniciativa

O tempo de preparação das magias pode modificar os testes de iniciativa, na qual se cria um efeito realístico em sua formulação. Quando o "Tempo de Execução" de uma magia aparecer apenas com um número desacompanhado de uma medida de tempo (como rodadas ou turnos), então este é o número que deve ser adicionado à iniciativa para determinar o valor da iniciativa modificada. Quando uma magia requer mais de uma rodada para ser conjurada, o teste de iniciativa não é necessário – uma magia que precisa de uma rodada para se completar, age assim que todas as demais ações já foram feitas.

Magias que levam mais de uma rodada para serem lançadas envolvem um pouco de contabilidade. O Mestre, ou um dos jogadores, deve ficar atento ao número de rodadas que se passa, enquanto a magia é preparada. Se o personagem que está conjurando a magia for perturbado neste intervalo, a magia será perdida. Se tudo correr bem, a magia surtirá efeito ao final da última rodada necessária para a execução. Logo, uma magia que precisar de 10 rodadas para ser feita só surtirá efeito ao final da 10ª rodada de combate.

Velocidade da Arma e Iniciativa (Regra Opcional)

Toda vez que um personagem ergue sua arma, ele já está se posicionando para o próximo ataque. Manejar um martelo de guerra não é tão simples quanto martelar um prego. Um martelo de guerra é bem mais pesado: bata com ele em uma direção e você será arrastado no mesmo sentido. É preciso saber usá-lo para conseguir controlar um ataque, e em seguida reposicioná-lo para um novo golpe.

Compare o tempo que se gasta para dar um soco com o tempo de arremessar uma cadeira, e você terá uma boa idéia do que significa o fator de velocidade de uma arma.

O fator de velocidade da arma diminui a velocidade do ataque de um personagem. Quanto maior for esse fator, maior e mais pesada a arma será. Na maioria dos casos, tal fator somente se aplica a criaturas usando armas manufaturadas. O fator de velocidade da arma será adicionado ao resultado do teste de iniciativa do personagem, produzindo, então, o valor de sua iniciativa modificada.

Se o Mestre resolver usar os fatores de velocidade das armas dos personagens, esses fatores também deverão ser utilizados para as armas dos gigantes, orcs, centauros e demais criaturas. Do contrário, o Mestre não estaria sendo justo com os jogadores. Infelizmente, criaturas usando armas naturais não sofrem com o fator de velocidade das armas. Isso porque, nesse caso, as armas de tais criaturas são extensões de seus corpos, permitindo-lhes assim ataques muito mais rápidos.

Velocidade e Armas Mágicas

Armas mágicas são mais fáceis de se lidar em combate do que armas comuns. Talvez porque sejam mais leves ou melhor balanceadas que as demais; talvez elas empurrem o personagem para a posição correta de ataque. Qualquer que seja a causa, cada ponto de bônus que uma arma possui reduz o fator de velocidade da arma em 1 (uma espada +3 reduz o fator de velocidade da arma em 3, por exemplo). Quando uma arma possuir dois bônus, aplica-se apenas o menor. Nenhuma arma pode ter um fator de velocidade menor que 0.

Atacando com Duas Armas

Um estilo de combate muito usado, principalmente por guerreiros e ladinos, é ode manejar duas espadas ao mesmo tempo. O personagem opta por uma segunda arma, em vez do escudo, possibilitando um maior número de ataques. No entanto, as investidas extras sofrerão uma penalidade na jogada de dados (com exceção dos ataques de rangers).

Ao decidir utilizar uma segunda arma, o personagem fica limitado à escolha de ambas. Sua arma principal restringe-se a uma que ele possa usar com uma única mão, e a segunda arma deve ser menor do que a primeira tanto em peso quanto em tamanho (uma adaga sempre pode ser usada como segunda arma, mesmo que a primeira também seja uma adaga). Um guerreiro pode usar uma espada longa e uma curta, ou uma espada curta e uma adaga, mas nunca duas espadas longas. Nem tampouco poderá usar um escudo, a não ser que esteja em suas costas. Todos os personagens nesse tipo de situação, com a exceção dos rangers, sofrem penalidades em suas jogadas de ataque. Ataques feitos com a arma principal sofrem uma penalidade de -2, e os feitos com a segunda arma sofrem -4. O Ajuste de Reação do personagem (baseado na Destreza, ver Tabela 2) modifica tais penalidades. Uma Destreza muito baixa pode piorar ainda mais a situação, enquanto uma Destreza alta pode zerar as penalidades existentes – mas nunca transformá-la em bônus de ataque para qualquer uma das armas (ou seja: o Ajuste de Reação pode baixar as penalidades apenas até o).

O uso de duas armas permite fazer um ataque a mais no fim da rodada, utilizando-se para isso, a segunda arma. O personagem ganha apenas um ataque a mais por rodada, independente do número de ataques que ele tenha. Logo, um guerreiro que ataca 3/2 (um na primeira rodada e dois na segunda), passará a atacar 5/2 (dois na primeira rodada e três na segunda).

Movimentação em Combate

Já que uma rodada dura cerca de um minuto, seria possível dizer que um personagem pode ir praticamente aonde quiser nesse intervalo. Afinal de contas, corredores olímpicos são capazes de cruzar grandes distâncias em bem menos tempo.

No entanto, um personagem de AD&D não é um corredor olímpico em uma raia, mas alguém tentando mover-se no meio da batalha sem ser morto. Ele está de olho em problemas, buscando evitar surpresas, vigiando sua retaguarda e a do grupo, enquanto planeja o próximo passo; às vezes, ele tem que agir com uma ferida aberta e lacerante, e, ainda, carregado de equipamento. Por isso. a distância que um personagem percorre é. às vezes, bem menor do que os jogadores esperam.

Em uma rodada de combate, um personagem pode locomover-se até no máximo 10 vezes o seu movimento (ver Capitulo 14) em metros. Logo, se o movimento é de 3, ele poderá andar até 30 metros, permanecendo limitados os tipos de movimentos que o personagem pode realizar em uma rodada.

Movimentação em Combate Corpo a Corpo

Um movimento comum é se aproximar do oponente, ficando

perto o suficiente para que sua arma alcance o inimigo. O que, com certeza, não é feito descuidadamente. Ao contrário, o personagem deve aproximar-se rapidamente e com cautela, e. uma vez engajado em um combate corpo a corpo, só lhe será permitido mover-se, no máximo, à metade de sua velocidade, sem perder o ataque.

Movimentação e Combate à Distância

Em ataques feitos à distância com armas de arremesso, a movimentação cai para a metade, exatamente como em um combate corpo-a-corpo. No entanto, o número de ataques possíveis em uma rodada cai igualmente, caso o personagem decida se mover. Logo, um personagem armado com um arco longo (dois tiros por rodada) e capaz de se mover 36 metros por minuto, somente atirará uma flecha e andará 18 metros. O mesmo homem armado com uma besta pesada (um tiro a cada duas rodadas), dará apenas um tiro a cada quatro rodadas enquanto estiver andando.

Investindo contra um Oponente

O personagem pode sempre investir contra um oponente, o que aumenta em 50% o seu movimento e só pode ser usado no primeiro ataque, quando ainda se tem espaço para correr, e os oponentes tentam se aproximar. Caso o personagem resolva mudar de oponente no meio do combate, e tenha suficiente distância e espaço livre para correr, ele poderá fazer uma segunda investida (uma vez que agora ele está aproximando-se do outro oponente). Essa estratégia só é recomendada se o primeiro já foi derrotado, caso contrário ele terá direito a um ataque de graça pelas suas costas. Um personagem em carga recebe um bônus de +2 somente no primeiro ataque. E algumas armas (como a lança, por exemplo) fazem o dobro do dano indicado nos dados quando usadas em uma investida.

O alvo de uma investida, também tem algumas vantagens: primeiro, eles ganham um bônus de -2 na iniciativa; segundo, o atacante recebe uma penalidade de 1 na CA, além de não ter direito a quaisquer bônus devido à Destreza: e, finalmente, se o defensor estiver usando uma lança ou alguma arma de haste, e decidir posicioná-la contra o oponente em carga (apoiando a ponta do cabo no chão), causará dano dobrado se conseguir acertar.

Retirada

Quando os personagens resolvem abandonar um combate eles podem fazê-lo de duas maneiras, tentando retirar-se cautelosamente ou simplesmente fugindo.

Retirada: Quando um personagem escolhe uma retirada, ele cuidadosamente afasta-se dos seus oponentes (que provavelmente tentarão segui-lo). Não se esquecendo de que o personagem move-se a apenas 1/3 de seu movimento normal.

Caso duas pessoas estejam lutando contra um oponente comum, e uma delas decidir se afastar, a outra poderá cobrir a sua retirada. Esta é uma ótima estratégia para retirar alguém seriamente ferido de uma situação de combate.

Fuga: quando tudo parece perdido e a única atitude inteligente é fugir, é exatamente o que acontece: o personagem se vira e corre. Um personagem em fuga fica com toda a sua guarda desprotegida.

No momento em que um personagem se vira para fugir, o seu inimigo automaticamente tem o direito a um ataque de graça (ou a mais de um, dependendo do número de ataques que normalmente poderia fazer na rodada). Todos os ataques são feitos no instante em que o personagem começa a correr, sendo o teste de iniciativa desnecessário neste caso.

Um personagem pode ser perseguido, a não ser que um companheiro seu bloqueie o avanço do atacante.

Ataques Não Letais

Algumas vezes é possível que se queira ferir alguém sem matá-lo. Um dos personagens do grupo pode ter sido induzido através de magia a atacar os seus companheiros (e seus amigos não pretendem matá-lo para se salvar!): talvez o grupo apenas espanque um PdM para que consigam alguma informação: ou, ainda, estejam somente interessados no dinheiro que conseguirão, caso tragam um monstro vivo. Qualquer que seja a razão, cedo ou tarde, alguém tentará combater sem matar.

Há duas formas principais de ataques não letais – briga e imobilização. Sendo que na briga há dois estilos mais comuns, e que se aproximam de estilos de luta já existentes: o boxe e a luta livre. Na imobilização, tenta-se derrubar o oponente fazendo o possível para mantê-lo nessa posição.

Boxe e Luta Livre

Estas são as formas mais básicas de luta: qualquer pessoa que nunca usou uma espada é capaz de se defender com os próprios punhos. Logo, deduz-se que qualquer personagem, independente de classe, é capaz de combater desta forma.

Considera-se boxe quando uma pessoa ataca somente com os punhos, e luta livre quando além de esmurrar, o personagem também tentar agarrar o oponente, ou utilizar-se de chaves de braço ou de pernas e arremessos.

Numa briga, utiliza-se o mesmo sistema de lance de dados utilizado para ataques convencionais. Caso os oponentes estejam usando armaduras, a CA de ambos é usada normalmente, além de ser aplicada uma penalidade extra para as jogadas de ataque (dentro de uma armadura é mais difícil usar os punhos do que uma espada). Essas penalidades são mostradas na Tabela 57. Os demais modificadores circunstanciais permanecem iguais.

Modificadores (por estar sendo agarrado, ou para atacar um oponente que está agarrado) não se aplicam caso o estilo de briga for luta livre, porque essa modalidade usa uma série de técnicas de agarramento e torções, e as regras de dano para briga já levam esse tipo de ocorrência em conta.

Se o atacante acertar, consulte a Tabela 58 usando o número modificado da jogada de ataque para achar o golpe resultante da ação. Por exemplo: se um personagem acertar seu ataque com um 18, o resultado será um golpe na nuca, caso ele tenha usado a tabela de boxe, ou um chute, se a tabela escolhida foi a de luta livre. A tabela

Tabela 57:

Modificadores de Armadura para Briga

Armadura	Modificador
Corselete de couro batido	-1
Cota de malha, loriga e brunea	-2
Loriga segmentada, cota de talas e armadura simples	-5
Armadura de batalha	-8
Armadura completa	-10

Tabela 58:

Golpes de Boxe e Luta Livre

Jogadas de ataque	Boxe	Dano	% Nocaute	Luta livre
20+	Direto violento	2	10	Abraço de urso*
19	Golpe lateral	0	1	Torção de braço
18	Golpe na nuca	1	3	Chute
17	Soco no rim	1	5	Rasteira
16	Soco de raspão	1	2	Cotovelada
15	Jab	2	6	Chave de braço'
14	Uppercut	1	8	Torção de perna
13	Gancho	2	9	Chave de perna
12	Soco no rim	1	5	Arremesso
11	Gancho	2	10	Dedo no olho
10	Soco de raspão	1	3	Cotovelada
9	Combinação de golpes	1	10	Chave de perna*
8	Uppercut	1	9	Chave de pescoço*
7	Combinação de golpes	2	10	Arremesso
6	Jab	2	8	Dedo no olho
5	Soco de raspão	1	3	Chute
4	Golpe na nuca	2	5	Chave de braço*
3	Gancho	2	12	Dedo no olho
2	Uppercut	2	15	Chave de pescoço"
1	Golpe lateral	0	2	Torção de pernas
Menos que 1	Direto violento	2	25	Abraço de urso*

*Agarramentos podem ser mantidos de rodada em rodada, até que a vítima escape.

ser usada tem que ser escolhida antes dos jogadores testarem as suas iniciativas, ou seja, na fase de declaração das ações, o jogador deverá decidir se o seu personagem usará boxe ou luta livre nesta rodada (não se pode primeiro jogar os dados para o ataque, e depois escolher o resultado mais vantajoso entre as duas tabelas). Como uma exceção à regra geral, os ataques de briga poderão acertar um oponente, mesmo que o resultado modificado do teste de ataque seja menor ou igual a zero.

Boxe: Esse é o tipo de golpe que atinge o adversário. Em termos de jogo, esses nomes têm pouco significado, e aparecem aqui apenas para facilitar o trabalho de descrição dos ataques feitos pelo Mestre.

Dano: Ataques com as mãos nuas fazem apenas o dano listado nesta coluna Caso o personagem esteja usando manoplas ou um soco inglês, adiciona-se 1d3 de dano a este resultado. Os modificadores de dano pela Força (positivos ou negativos), serão sempre somados ao resultado final.

Todo e qualquer dano causado por golpes de briga deverão ser tratados de uma forma diferente. Apenas 25% representa dano real ao personagem, os demais 75% são temporários. Para facilitar esse cálculo, anote todo o dano sofrido durante a briga, e, depois de terminado o combate, calcule o real que será anotado na ficha.

Assim que um personagem atingir 0 ponto de vida devido a golpes de briga (ou qualquer combinação de briga e ataques normais), ele imediatamente cai inconsciente.

Um personagem pode também optar por não causar dano com seus golpes de briga, desde que ele anuncie antes da jogada de dano. De uma forma ou de outra, há sempre a possibilidade de um nocaute.

% de Nocaute: Apesar de um ataque causar pouco dano. Há sempre a probabilidade de nocaute. Essa chance é representada pelo numero dado nesta coluna. Se o resultado de uma jogada de porcentagem for igual ou menor que a chance de nocaute. o personagem ficará atordoado por 1d10 rodadas.

Luta livre: Esta coluna lista os nomes dos respectivos golpes usados em luta livre Os nomes que estiverem marcados com um asterisco (*) são de golpes que podem ser mantidos nas rodadas seguintes, sem precisar de uma nova jogada de ataque. Esses ataques são todos baseados em chaves de membros ou do tronco, e só poderão ser interrompidos caso o personagem que está sendo agarrado consiga jogar o adversário longe, enfie um dedo nos seus olhos, obtenha a ajuda de terceiros ou consiga acertar o oponente com uma arma (Penalidades por estar imobilizado durante a tentativa de ataque devem ser aplicadas.)

Todos os golpes de luta livre causam 1 ponto de dano, mais os modificadores de Força (se o atacante quiser), e mais 1 ponto a cada rodada nas manobras marcadas com um asterisco, caso o atacante prefira manter a chave. Uma chave de pescoço mantida por 6 rodadas consecutivas causará um total de 21 pontos de dano (1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6). Imagine você ser estrangulado por seis minutos seguidos para ter uma melhor noção do efeito.

Imobilização

Às vezes, o melhor método de render um personagem é derrubá-lo com o peso do próprio corpo, sem nenhuma intenção de agarrá-lo ou machucá-lo: o único intuito é o de mantê-lo no chão.

Para imobilizar um oponente, uma jogada normal de ataque é feita. Para cada nível de diferença de tamanho, um modificador de 4 será aplicado à jogada de ataque Por exemplo: se uma criatura de tamanho médio tentar imobilizar uma criatura grande, terá uma penalidade de -4; já se uma criatura grande tentar imobilizar uma criatura pequena, terá um bônus de +8 em sua jogada de ataque.

0 defensor, por outro lado, ganha uma vantagem especial sobre o atacante, caso possua mais que duas pernas: para cada perna acima de duas que a criatura possuir, o atacante terá uma penalidade de -2 em sua jogada de ataque (quanto maior o número de apoios, mais difícil é derrubar uma criatura). No entanto, se a criatura não possuir pernas, o atacante não ganhará bônus. Logo, um ore que estiver tentando derrubar um cavalo terá uma penalidade de -8 (-4 pela diferença de tamanho, e -4 pelo fato do cavalo ter quatro pernas).

Uma vez no chão, o personagem precisará continuar jogando ataques a toda nova rodada para manter a criatura presa. Para esse fim, o modificador de defensor prostrado da Tabela 51 não deverá ser levado em conta (os demais modificadores citados anteriormente permanecem).

Se mais de um atacante estiver tentando imobilizar uma criatura, uma única jogada de ataque deverá ser feita com um bônus de +1 para cada atacante além do primeiro. Use sempre o número de acerto mais baixo entre os atacantes, e o modificador por tamanho da maior criatura envolvida no ataque.

Portanto, se um gigante e três pixies estiverem tentando derrubar um humano, o TAC0 a ser usado será o das pixies, modificado em *3

pelo número de atacantes, e em +8 pela diferença de tamanho entre o gigante e o humano.

Armas em um Combate Não Letal

Como seria de se esperar, armas normais também têm seu papel num combate não letal, tanto para o defensor como para o atacante.

Defesas com Armas: Um personagem que tente apenas imobilizar, ou enfrentar com as mãos nuas um oponente armado poderá fazê-lo, mas não sem colocar a si mesmo em grande risco. É bom ter em mente que um defensor armado, que estiver sendo atacado por um adversário com as mãos nuas, terá sempre a chance de atacar primeiro, isento de iniciativas. E, como um atacante desarmado está tentando um ataque desigual (para ele, é claro), o defensor que estiver armado também ganha um bônus de +4 nas jogadas de ataque e de dano. Se o atacante sobreviver a isso, então ele poderá tentar sua jogada logo em seguida.

Caso o atacante consiga um contato e, conseqüentemente, se engaje em combate usando técnicas de luta livre, o defensor ficará limitado ao uso de armas pequenas. É difícil usar uma espada longa contra alguém torcendo seu braço, ou agarrando-o pelas costas.

Ataques Não Letais com Armas: É possível, ainda, fazer ataques com armas sem causar ferimentos graves (atacando com a parte chata da lâmina, por exemplo). Um ataque desse tipo não é tão simples quanto parece.

Primeiro, a arma a ser usada deve ser de um tipo que permita o controle do dano causado. Algo impossível de se fazer com uma flecha, ou uma pedra arremessada com uma funda. Assim como não é possível controlar o dano de um martelo, ou de uma maça. Já uma espada ou um machado permitem o uso do flanco da lâmina, diminuindo consideravelmente o dano.

Segundo, o personagem tem uma penalidade de -4 na jogada de ataque, uma vez que, usada dessa forma, a arma perde parte do equilíbrio. O dano causado por ataques feitos assim é reduzido pela metade, sendo que deste dano 50% é temporário (ou seja, apenas ¼ do dano obtido será dano real).

Combate Não Letal e Criaturas

Quando um combate não letal envolver uma criatura não humanóide, alguns fatores devem ser observados.

Primeiro, uma criatura com inteligência animal não se preocupa com táticas como as de boxe ou luta livre. O verdadeiro intuito do ataque de tal criatura é a destruição do ser que lhe pareça ameaçador ou apetitoso. Para suas pequenas mentes, essa é sempre a melhor solução.

Segundo, as armas naturais de uma criatura são sempre utilizáveis. Ao contrário de um Humano armado, uma criatura não precisa estar bem posicionada para usar suas garras e dentes.

Finalmente, criaturas tendem a lutar melhor que humanos. Os ataques de um tigre, por exemplo, podem ser comparados a murros desferidos por um humano, no entanto, o tigre tem uma pequena vantagem: suas garras.

Magias de Toque e Combate

Muitas magias fazem efeito somente quando o recitador toca a pessoa a ser afetada. Em circunstâncias normais, isso não é problema. No entanto, caso deseje atingi-la contra a sua vontade, ou tente tocá-la em meio a um combate, a situação fica um pouco mais complicada.

Alvo Relutante: Para afetar uma pessoa contra a sua vontade, uma jogada de ataque é feita apenas para saber se o mago conseguiu tocá-la. Esse ataque não faz dano, e deve ser modificado normalmente pela CA do alvo e pelos modificadores circunstanciais.

Alvo Condescendente: Estando o personagem de acordo com a utilização, de magias sobre si, considera-se que o contato foi estabelecido, desde que ambos não estejam engajados em combate. Por exemplo, para receber uma magia de cura, um guerreiro terá primeiro que se afastar do combate.

Suponhamos que o guerreiro não queira ou não possa afastar-se para receber a cura. Neste caso, o clérigo teria que fazer uma jogada de ataque contra CA 10, sem modificadores por Destreza (uma vez que o personagem não está oferecendo resistência).

Uma magia que exige contato surte efeito na mesma rodada em que é feita, a não ser que a descrição desta especifique o contrário. Isso significa que a jogada de ataque é feita na ordem da iniciativa obtida na rodada em que a magia foi anunciada. Recitar a magia e tocar o alvo não contam como duas ações, nem tampouco requerem modificadores. O ato de tocar o alvo faz parte da própria formulação da magia. Caso não se estabeleça contato físico com o alvo, a magia se desvanece, não podendo ser usada nas rodadas seguintes.

Armas de Arremesso e Combate

Geralmente, ataques com armas de arremesso são tratados da mesma forma que ataques comuns. Há, no entanto, algumas situações e regras que só se aplicam no combate à distância.

Armas de arremesso se dividem em duas categorias. A primeira inclui todas as armas de arremesso simples, como arcos, fundas, lanças, machadinhas e demais armas que atingem apenas um alvo por projétil.

A segunda é formada pelas armas que afetam não só o alvo pretendido, como também toda a área à sua volta. Logo, uma arma desse tipo não precisa necessariamente atingir uma pessoa ou alguma coisa para afetá-la. Neste grupo estão inclusos: frascos de óleo ou ácido, veneno, água benta, poções e certas pedras. Algumas pedras redondas, próprias para o arremesso, estão incluídas aqui porque têm a propriedade de ricochetear depois de atingir o alvo, deixando atrás de si um rastro de destruição.

Alcance

O primeiro passo em um ataque feito com armas de arremesso é saber a que distância o alvo se encontra do atacante. Isso é medido em metros, de um ponto a outro. Esta distância é, então, comparada ao alcance da arma que está sendo usada (ver Tabela 45 no Capítulo 6).

Se a distância for maior que o alcance máximo dado na tabela, o tiro torna-se impossível de ser feito: se a distância estiver entre o alcance máximo e o alcance médio, o alvo estará a longa distância, se estiver entre o alcance médio e o alcance curto, estará a média distância: e, finalmente, se a distância for menor que o alcance curto, o alvo estará a curta distância.

Ataques a curta distância não sofrem nenhuma modificação em suas jogadas de ataque. Penalidades de -2 e -5 deverão ser aplicadas em tiros de média e longa distância, respectivamente. Algumas armas não possuem curta distância, porque não são arremessadas diretamente no alvo: antes de atingi-lo, o projétil descreve um arco, o que exige uma distância mínima necessária.

Cadência de Tiro

Arcos, bestas e outras armas de arremesso possuem diferentes números de tiros possíveis por rodada. Isso define a cadência, que é a razão entre o número de projéteis lançados por rodada de determinada arma.

Armas leves e pequenas podem ser arremessadas rapidamente Dardos, por exemplo, podem ser arremessados numa velocidade de três por rodada. Arcos, por sua vez, precisam ser armados a cada tiro, o que consome um certo tempo e permite apenas dois tiros por rodada.

Há ainda a besta e outras armas similares, que levam algum tempo para serem recarregadas, armadas e disparadas, de forma que só podem atirar uma vez a cada duas rodadas (uma sim, uma não).

Qualquer que seja a cadência de uma arma (conforme a Tabela 45, Capítulo 6), a ordem em que os disparos acontecem na rodada é determinada exatamente como descrito na seção de ataques múltiplos (neste mesmo capítulo), para efeito de iniciativas.

Modificadores por Habilidade em Combate à Distância

Modificadores de ataque e dano, medidos pela força, sempre se aplicam às jogadas de ataque com armas arremessadas com as mãos, onde a força dos braços do personagem é um dos fatores mais importantes pata o sucesso do ataque.

Quando a arma usada for um arco, os bônus de força somente serão aplicados caso o personagem tenha um arco especialmente preparado (ver Capítulo 6). Bônus de força jamais serão aplicados ao uso de armas com propulsão mecânica, como a besta, por exemplo.

Além disso, qualquer arma de combate à distância, que dependa da firmeza das mãos do personagem e de uma mira precisa (o que não é o caso de uma catapulta, por exemplo), terá sua precisão modificada pelos bônus ou penalidades de Destreza.

Ataques Corpo a Corpo e à Distância

Armas de arremesso são aquelas usadas à longa distância, de preferência. No entanto, as condições de combate nem sempre favorecem o uso de tais instrumentos, e caso o personagem esteja usando um arco, talvez ele não tenha outra escolha senão tentar atirar num oponente que esteja envolvido em combate corpo-a-corpo com

um companheiro do seu grupo. Não que tal ação seja proibida, ou impossível, mas representa sempre um grande risco.

Quando um personagem atirar no meio de um combate corpo-a-corpo, o Mestre deverá contar o número de pessoas envolvidas da seguinte forma: cada criatura de tamanho médio conta como uma.

Pequenas contam como meio, grandes como duas, imensas como quatro e abissais como seis. Todos esses valores devem ser somados, e cada criatura envolvida no corpo a corpo recebe uma parcela do número total, correspondente a seu tamanho individual. Baseado nesta relação entre valores, o Mestre escolhe um dado a ser lançado, para determinar qual indivíduo será atingido.

Por exemplo, Tarus Bloodheart e Rath (ambos tamanho médio), lutam contra um gigante (abissal, 6 pontos), enquanto Thules atira com seu arco tentando acertar o gigante. O valor total dos envolvidos no corpo-a-corpo é 8 (6 + 1 + 1). Há, portanto, uma chance em oito de Rath ser atingido pelo tiro, assim como Tarus, e seis em oito do gigante tornar-se o alvo do tiro. O Mestre então poderá jogar um dado de oito faces para determinar quem será o alvo do tiro. ou então transformar as chances de cada um em porcentagem (75 % de chance de acertar o gigante, etc.) e fazer a jogada em 1d100.

Defesas Contra Ataques à Distância

Uma das melhores formas de evitar um ataque à distância é se esconder atrás de algo – uma árvore, uma pedra, uma casa, ou qualquer outro tipo de proteção disponível no momento. Sempre que um personagem tenta esconder-se de um ataque, dizemos que ele está se protegendo.

Usar proteções para se esconder em um corpo a corpo não é muito aconselhável, uma vez que a proteção atrapalha os ataques dos combatentes. No entanto, contra ataques feitos à distância, a proteção passa a ser uma tática bastante eficaz.

Há dois tipos diferentes de proteção que poderão ser utilizados em combate. O primeiro deles é a *camuflagem*. Um personagem que estiver escondido atrás de uma moita estará apenas camuflado. Ele está escondido, é verdade, mas não exatamente protegido. Um ataque com um arco, por exemplo, será dificultado pelo fato do alvo não poder ser avistado com precisão. Mas, caso o atacante consiga atirar mais ou menos na direção certa, a presença da moita à frente do personagem não fará muita diferença.

A outra forma de proteção é o *abrigo*, que oferece uma segurança maior, inclusive detendo alguns tipos de ataque. Um abrigo pode ser qualquer coisa sólida o bastante para conter um ataque: um muro. uma porta ou um tronco de árvore. E uma camuflagem pode ser qualquer coisa que simplesmente esconda o alvo: cortinas, tapeçarias, fumaça, neblina ou algo similar.

Proteções de ambos os tipos ajudam o defensor, introduzindo modificadores negativos nas jogadas de ataque do atacante. Os modificadores exatos para abrigos ou camuflagens são dados de acordo com o grau de proteção oferecido. Um personagem em pé atrás de um muro de um metro é obviamente um alvo mais fácil do que um outro que cuidadosamente arrasta-se por trás do mesmo muro A Tabela 59 lista os vários modificadores para abrigos e camuflagens de acordo com o grau de proteção que eles oferecem

O uso de um abrigo também modifica as jogadas de resistência contra magias de área que façam dano (como *Bola de Fogo* ou *Relâmpago*).

Além disso, pessoas com 90% ou mais de seu corpo protegido sofrem apenas metade do dano, caso falhem na jogada de resistência, e nenhum se forem bem sucedidas Assumindo-se é claro, que a magia em questão ocorra do outro lado da proteção (se *As Chamas da Destruição* explodirem do seu lado do abrigo, talvez você nem tenha direito a uma jogada de resistência).

Tabela 59:

Modificadores para Abrigo ou Camuflagem

O alvo está:	Abrigado	Camuflado
25% oculto	-2	-1
50% oculto	-4	-2
75% oculto	-7	-3
90% oculto	-10	-4

Projéteis de Área

Ao contrário das armas convencionais de ataque à distância, onde o objetivo é um único alvo, os projéteis de área visam toda uma área, seja ela centrada em um personagem ou não. Quando um ataque é anunciado, o jogador deverá dizer onde ele quer que a arma caia, calculando mais ou menos a área afetada. Este local (que também pode ser uma criatura) se tornará, então, o alvo.

A maioria dos itens usados como projéteis de área não é listado nas tabelas de armas. Portanto, para que se conheçam os alcances de tais armas, é preciso saber a força do personagem e o peso do objeto a ser arremessado.

Um objeto com 2.5 quilos ou menos pode ser arremessado a uma distância de 10 metros. Menos que 3 metros, é considerado curta distância; 6 metros média distância: e daí até 10 metros, longa distância Objetos mais pesados têm alcances menores. Exatamente quão longe eles vão, fica por conta do Mestre.

Objetos extraordinariamente pesados só poderão ser arremessados caso o jogador tenha sucesso num teste de dobrar barras/ erguer portais. Em momento algum o personagem poderá exceder seu limite de sustentação ao arremessar um objeto. Logo, um personagem não terá muita dificuldade ao arremessar uma mochila por sobre um poço de 3 metros No entanto, se ele estiver tentando arremessar um ore por sobre esse mesmo poço, um *teste de dobrar barras/erguer portais* do personagem deverá ser feito.

É possível que, quando o objeto atingir o alvo, ele se quebre automaticamente, mas isso nem sempre acontece Alguns tipos de materiais dos quais os recipientes são feitos, como o couro ou algumas cerâmicas mais resistentes, são difíceis de se quebrar. Caso o Mestre tenha alguma duvida sobre o material em questão, poderá pedir uma jogada de resistência do material contra impactos

E caso o atacante erre o alvo, as regras para se saber as conseqüências deste ato desastroso são explicadas no Livro do Mestre.

Espécies de Projéteis de Área

Ácido causa ferimentos gravíssimos, com a possibilidade de deixar cicatrizes na vítima do ataque. O dano causado por ácido não pode ser curado através de regeneração: deve ser curado normalmente. Isso faz do ácido uma das melhores formas de se atacar uma criatura com poder de regeneração, como trolls, por exemplo. O ácido é algo muito difícil de ser encontrado

Água Benta afeta grande parte dos mortos-vivos e criaturas de planos inferiores. Não afetando as de forma gasosa, ou mortos-vivos sem forma material.

Água Profana (essencialmente água benta, usada por clérigos malignos) afeta paladinos e outras criaturas com o nobre propósito de defender o bem e a justiça (como shedus, lamasus, etc.), e criaturas dos planos superiores.

Água Benta (ou Profana) afeta as vítimas como o ácido, causando um tipo de dano que não pode ser regenerado, mas que pode ser curado naturalmente.

Óleo só causa dano quando aceso, e isso normalmente requer duas jogadas de ataque: uma para acertar o óleo no alv, e a outra para jogar algo em chamas na área atingida.

Uma pessoa diretamente atingida por um frasco de óleo em chamas queima por duas rodadas, sofrendo 2d6 pontos de dano na primeira rodada e 1d6 na segunda.

não costuma ser muito eficaz quando usado dessa forma, a não ser que se consiga um arremesso perfeito, diretamente dentro da boca de uma criatura imensa. As informações do efeito exato de cada veneno estão no Livro do Mestre.

Defesas Especiais

Este capítulo só tem abordado formas de ataque, agora falaremos um pouco sobre a defesa. Há várias maneiras de se evitar dano. Duas das mais comuns são a *Resistência* e a *Proteção contra Magia*. Uma terceira não tão comum, devido ao pequeno número de classes que podem utilizá-la, é o **poder da fé**.

Bloquear (Regra Opcional)

Durante um minuto de combate, muitos golpes são aparados até que se consiga desferir um que quebre a guarda do oponente. Num combate normal, os personagens estão sempre bloqueando os golpes recebidos – não havendo necessidade de se preocupar com cada um desses bloqueios.

Porém, quando alguém decide deliberadamente não bloquear (um mago lançando uma magia, por exemplo), sua chance de ser atingido aumenta consideravelmente. De qualquer forma, anunciar a ação de bloquear ou não os ataques não é uma opção prevista pelas regras de AD&D.

Isso acontece porque os personagens estão constantemente expondo-se ao perigo em uma situação de combate – tentando mirar o alvo ou procurando brechas na defesa do adversário. Algumas vezes, no entanto, eles não têm muita escolha, e a única decisão possível é se defender de qualquer jeito.

Tentando não ser atingido, um personagem poderá bloquear – desde que não faça nada além disso na rodada. Ou seja, ele não poderá atacar, mover ou lançar magias. O personagem deve concentrar-se somente no ato de brandir a arma loucamente à sua frente, não dando qualquer oportunidade ao oponente de se aproximar o suficiente para conseguir um bom golpe. Nesse momento, os personagens que não são guerreiros ganham um bônus na CA igual à metade do seu nível. Um mago de 6º nível ganha um bônus de -3 na CA. Um guerreiro ganha um bônus igual a metade do seu nível mais 1. Caso o mago do exemplo acima fosse um guerreiro, o seu bônus seria de +4, em vez de +3.

Perceba, no entanto, que o bloqueio não cobre todos os flancos do defensor, assim como não o protege de ataques pelas costas ou com armas de arremesso. Bloquear ajuda, apenas, contra ataques corpo a corpo feitos pela frente. E também não protege contra ataques mágicos tais como a *Bola de Fogo* ou o *Relâmpago*.

A Resistência

A *resistência* é uma jogada de dados que dá chance ao personagem de sobreviver à morte certa, ou pelo menos de receber menos dano.

Mais do que isso, a resistência representa um reflexo, um instinto que faz com que o personagem pule no chão no exato momento em que a *Bola de Fogo* explode, faz com que alguém entre em sua mente, ou o leve a erguer o escudo à frente do jato de acido no último instante Exatamente o que acontece fica por sua conta e do Mestre. No entanto, quanto mais detalhadas, mais interessantes serão as situações criadas.

Testando a Resistência

Para se fazer uma jogada de resistência, o jogador lança 1d20. O resultado deve ser maior ou igual ao número da resistência. Os números necessários para se conseguir passar em um teste de resistência variam de acordo com a classe, o nível, e contra o quê o personagem está resistindo. Os números das diferentes resistências dos personagens são fornecidos na Tabela 60.

Testes de resistência são necessários nas mais variadas situações contra ataques que envolvam paralisação, veneno ou alguma magia capaz de causar morte: petrificação ou transformação em algum outro tipo de material ou criatura, bastões, cajados ou varinhas mágicas; Sopro-de-Dragão e outras magias O tipo de resistência que o personagem terá que testar depende da magia, do monstro, do artefato arcano ou da situação envolvida.

Monstros também usam a Tabela 60 para determinar suas resistências. O Mestre tem mais informações a respeito das resistências dos monstros.

Resistências Prioritárias

Às vezes não fica bem claro, em uma dada situação, o tipo de resistência que deva ser testada Há ocasiões, também, em que mais de um tipo de resistência aplica-se a uma determinada situação. Por esse motivo, as resistências aparecem em ordem de importância na Tabela 60, começando pelas de veneno, paralisação e morte por magia, e terminando pelas de magia.

Imaginem que Rath foi atingido por uma varinha de transformação. Ambas as resistências – tanto contra varinhas como contra transformação – aplicam-se. No entanto, ele deverá testar sua resistência a varinhas – que tem maior prioridade na tabela.

As categorias de resistências são as seguintes (por ordem de prioridade):

Resistência contra Paralisação, Veneno e Morte por Magia: essa resistência deverá ser usada sempre que um personagem receber um ataque paralisante (independente da origem), venenoso (não importando a força do veneno), ou seja afetado por quaisquer magias ou itens que causem morte instantânea (conforme a descrição da magia ou item) Esse tipo de resistência também é usado em situações que exijam extrema força de vontade ou resistência física do personagem.

Resistência contra Bastões, Cajados e Varinhas: como o próprio nome sugere, essa resistência será usada contra ataques feitos com bastões, cajados e varinhas mágicas, desde que outra resistência de maior prioridade não se aplique. Esse tipo de resistência também é usado contra ataques arcanos de origem desconhecida

Resistência contra Petrificação ou Transformação: essa resistência aplica-se a ataques que transformem o personagem, contra

Tabela 60:

Resistência dos Personagens

	Classe e Nível do Personagem	Paralisação, Veneno ou Morte por Magia	Bastão, Cajado ou Varinha	Petrificação ou Transformação*	Sopro-de-Dragão**	Magia***
Sacerdotes	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	5	9	8	11	10
	16-18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7
Ladinos	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	6-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	7	11	5
Homens de Armas	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
	9-10	8	10	9	9	11
	11-12	7	9	8	8	10
	13-14	5	7	6	5	8
	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
Arcanos	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
	11-15	11	7	9	11	8
	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4

* Exclui os ataques por varinha de transformação
** Exclui aqueles que causam petrificação ou transformação
*** Exclui aquelas para os quais outro tipo de resistência é definida, como morte, petrificação, transformação, etc.

sua vontade, em pedra ou em qualquer outra coisa. Desde que uma magia, monstro ou item mágico (que não um bastão, cajado, ou varinha) seja a origem do ataque, essa resistência é a indicada. Esse método também deverá ser usado caso o personagem queira resistir a qualquer outro tipo de alteração brusca em seu organismo.

Resistência contra Sopro-de-Dragão: o personagem deve usar essa resistência contra criaturas que possuam Sopro-de-Dragão, particularmente as poderosas rajadas do dragão propriamente dito. Esse tipo de resistência também deverá ser aplicado em situações onde uma combinação de resistência física e de Destreza forem fatores fundamentais ao evitar-se um ataque fulminante.

Resistência contra Magia: essa resistência é usada quando se lenta resistir aos efeitos de um ataque mágico, não importa se proveniente de um mago, clérigo ou item mágico, e desde que nenhuma outra resistência se aplique. Esse tipo de resistência também poderá ser usado ao se resistir a qualquer forma de ataque que não se encaixe nas descrições dos tópicos anteriores.

Falha Voluntária da Resistência

Nenhuma jogada de resistência é feita quando o jogador decide voluntariamente não passar na resistência. Este caso também aplica-se quando o personagem for enganado quanto ao dano a que está expondo-se. Quando um personagem aceita voluntariamente os efeitos de uma magia (como uma cura. por exemplo), nenhuma jogada é feita.

A intenção de não resistir deve ser claramente expressa pelo jogador, ou muito bem explicada pelo Mestre no caso do personagem ser enganado por terceiros ou pela situação Mesmo quando um personagem é pego de surpresa, ainda assim ele terá uma chance de testar a sua resistência. O Mestre pode criar algum modificador circunstancial nesses casos. Apenas em algumas situações extremas, onde o personagem é pego completamente vulnerável, é que o Mestre poderá negar o direito à jogada de resistência do personagem.

Teste de Habilidades no Lugar da Resistência

Quando um personagem tenta evitar um grande perigo através de uma de suas habilidades, um teste de habilidade pode ser feito no lugar do de resistência.

Por exemplo: Ragnar, o ladrão, entra sorrateiramente em uma casa e enquanto procura algo, escuta um barulho vindo do teto. Ele olha para cima a tempo de ver a armadilha que acaba de ser disparada. Um enorme bloco de 5 toneladas está caindo bem em cima de sua cabeça e ele só tem tempo de agir instintivamente e pular para o lado. Como se trata de uma ação que exige extrema rapidez e reflexos, um teste de Destreza pode ser usado, no lugar do de resistência.

Modificadores de Resistência

A resistência pode ser modificada por magias, itens mágicos, regras e situações especiais. Estes modificadores podem melhorar ou piorar o resultado de um teste de resistência.

Modificadores que melhoram suas chances num teste de resistência são seguidos por um sinal de mais (+1,+2, etc.). E os modificadores que pioram são seguidos por um sinal de menos (-1.-2. etc.).

Isso porque os modificadores de resistência são aplicados a jogada de dados, e não ao número de resistência do personagem. Por exemplo, se Delsenora precisa obter um 11 para passar em determinada resistência, e possui um bônus de +1, ainda assim a jogada modificada terá de ser igual ou maior que 11 (levando-se em conta que. com o bônus de +1. ela precisa efetivamente de um 10 nos dados).

Valores altos de habilidade em Destreza e Sabedoria geralmente ajudam em algumas resistências. Um valor alto de Sabedoria protege contra ilusões, feitiços e outras formas de magia que afetam a mente. Já a Destreza, se é alta o suficiente, permite ao personagem uma resistência maior a ataques que possam ser evitados com um movimento rápido do corpo, como o Relâmpago, deslizamentos e outros ataques onde um bom reflexo seja necessário (Tabelas 2 e 5).

Itens mágicos como capas e anéis de proteção dão bônus para a resistência (conforme a descrição do item no Livro do Mestre).

Armaduras mágicas também dão bônus em testes de resistência, caso o ataque seja de natureza física (tanto faz se a ameaça foi produzida magicamente ou se é uma agressão natural). Bônus de armaduras mágicas não afetam testes de resistência contra gases (que obviamente não são bloqueados), ou venenos (que agem internamente).nem magias que afetam a mente, mas não causam dano físico. Por exemplo, uma armadura mágica não ajudará em testes de resistência contra o veneno de um escorpião, ou contra o processo de transformação causado por magias como Metamorfose. No entanto, contra ataques, como um jato de ácido, desintegração, fogo (mágico ou não) e demais magias que causem dano, ou quedas (caso alguma queda permita uma resistência), as armaduras mágicas darão um bônus, igual ao normal, no teste de resistência.

Magias e itens mágicos específicos têm efeitos bons ou maus na resistência de um personagem. Algumas magias forçam a vítima a testar sua resistência com penalidade, o que torna algumas magias muito perigosas. (As informações específicas a respeito dos efeitos de cada magia encontram-se na descrição das magias, ou na descrição dos Itens Mágicos no Livro do Mestre.)

Venenos fracos de criaturas peçonhentas como centopéias gigantes podem ser perigosos, mas não o suficiente para matar um homem adulto de boa saúde. Para criar essa possibilidade de sobrevivência é acrescido um bônus a jogada de resistência contra venenos desse tipo. Os efeitos do veneno no organismo da pessoa serão determinados pelo Mestre

Situações inesperadas com certeza aparecerão. Quando tais situações surgirem, o Mestre deverá aplicar os modificadores apropriados para cada uma. Como uma limitação simples para tais modificadores, eles devem variar sempre entre -4 e +4. Um clérigo em seu templo pode facilmente ter um bônus de +3 em todos os seus testes de resistência, assim como todos que forem afetados pelas suas magias, no mesmo local, serão forçados a subtrair do resultado de seus testes de resistência uma penalidade de -3. A grande influência do deus no templo, neste caso, é a causa da visível vantagem do clérigo sobre seus oponentes.

Proteção contra Magia

Algumas criaturas ou itens possuem uma resistência natural à magia (ou oferecem tal resistência a quem os estiver usando). Isso os torna mais difíceis de serem afetados pela energia mágica.

Algumas criaturas, muito raras, são quase que completamente invulneráveis a magia. Algumas, um pouco mais comuns, e geralmente vindas de outros planos de existência, vivem em meio a um ambiente naturalmente mágico. Essas criaturas comem e bebem magia, possuindo, assim, uma maior tolerância.

Proteção contra magia é uma habilidade inata, ou seja, aquele que a possui não precisa fazer nada para ativá-la. Ele sequer precisa saber que será atacado para resistir à magia. Tal proteção é parte da criatura ou item. e dela não pode ser retirada (se a criatura desejar, ela pode baixar essa proteção voluntariamente)

A proteção contra magia é uma habilidade individual, e não pode ser compartilhada com terceiros através de toque, vontade ou qualquer outra forma. Apenas alguns itens ou criaturas raríssimas têm esse poder.

A proteção contra magia é dada através de um número percentual. Para que qualquer magia faça efeito em tal criatura, primeiro ela terá que passar pela proteção. O alvo protegido lança 1d100. Se o número obtido for maior que o da proteção, a magia funciona normalmente (inclusive permitindo um teste de resistência normal, caso a magia permita resistência). Se o número obtido for igual ou menor, a magia não surte efeito algum na criatura. Isso não significa que a magia sempre falha. Magias de área, por exemplo, funcionam normalmente, afetando todas as demais criaturas que não possuam essa proteção.

Efeitos da Proteção contra Magia

A proteção contra magia permite não só a anulação de magias, como também de qualquer tipo de poder arcano. Ela não protege, no entanto, contra ataques com armas mágicas ou efeitos indiretos de magias lançadas (como a explosão causada pelo contato da *Bola de Fogo* com um gás inflamável, embora proteja dos efeitos diretos da *Bola*). E também não impede o uso de habilidades arcanas, magias ou poderes de itens mágicos em poder da criatura protegida.

E o mais importante: não confunda proteção contra magia com resistência à magia ou resistência contra magia. Os dois últimos termos são apenas formas diferentes de se falar a mesma coisa. Proteção contra magia é a habilidade inata que certas criaturas possuem de neutralizar virtualmente qualquer tipo de magia: ao passo que resistência contra magia é uma resistência comum que todas as criaturas (incluindo as que contam com a proteção) possuem.

Capítulo 9

Quando a Proteção contra Magia é Aplicada

A proteção deve ser usada sempre que o eleito de uma magia tiver a chance, mesmo que indireta, de afetar a criatura ou item protegido. Logo, a proteção contra magia é tão eficaz contra *Dardos Místicos* (que é lançado diretamente no alvo), quanto contra *Bola de Fogo* (que afeta toda uma área).

Proteção à magia não funciona contra magias que, por exemplo, causem um terremoto. Embora a criatura possa sofrer dano, ou até morrer ao cair numa fenda aberta no solo pelo tremor, a energia mágica foi dirigida contra o terreno, e não contra a criatura. Proteção contra magia não dá imunidade contra efeitos produzidos por magia, mas apenas contra as magias em si.

Personagens normalmente não possuem proteção contra magia (a não ser que algum item assim o permita). Essa habilidade é mais natural em monstros.

Testando a Proteção contra Magia

A proteção contra magia pode produzir quatro tipos diferentes de resultados:

Magias Direcionadas a Alvos Específicos: Por definição, essas magias atingem uma ou mais criaturas escolhidas pela pessoa que estiver conjurando a magia. Os alvos, por sua vez, devem fazer uma jogada de dados contra seus níveis de proteção à magia (se a tiverem). Se uma magia desse tipo for lançada sobre vários alvos ao mesmo tempo, cada um testa sua proteção em separado dos demais.

Se o resultado de 1d100 for menor ou igual à proteção contra magia da criatura, a magia não terá efeito algum sobre este ser. Se for direcionada única e exclusivamente à criatura, a magia terá falhado completamente, desaparecendo em seguida. Se a magia puder afetar mais seres, ela ainda pode funcionar, afetando as demais criaturas que não possuam a proteção, ou falhem no teste de 1d100.

Magias de Área: Essas magias não são direcionadas em uma criatura, mas em um ponto qualquer do espaço (o jogador escolhe o ponto que ele deseja como centro da área atingida). Tais magias afetam uma determinada área e a partir desse ponto. Uma jogada de proteção contra magia bem sucedida anula os efeitos da magia sobre a criatura protegida. No entanto, o efeito desse tipo de magia não desaparece, e continua a afetar os demais seres dentro da área de alvo.

Magias Fixas: Essas magias funcionam continuamente em um lugar, pessoa, criatura ou item. *Proteção ao Mal* é um exemplo clássico de magia fixa.

A proteção contra magia de uma criatura é testada caso ela esteja em contato com a área afetada pela magia, e caso a magia do local interfira com a criatura de qualquer forma. Se a criatura for um monstro de fora deste plano de existência e estiver entrando numa área sob a influência da *Proteção ao Mal*, ela terá direito ao teste de sua proteção contra magia.

Se o Mestre achar que um teste de proteção contra magia é apropriado à situação, e a criatura for bem sucedida, então a magia que estiver no local entrará em colapso automaticamente.

Magias Permanentes: Magias permanentes já não são assim tão fáceis de se destruir. No entanto, ela pode ser neutralizada como qualquer outra magia, enquanto a criatura com proteção contra magia estiver na área.

Assim, uma criatura com resistência arcana que passar pelo teste poderá atravessar a *Muralha de Energia* que desaparecerá quando o ser protegido entrar em contato com a área da magia. A *Muralha* voltará a existir assim que ele sair do outro lado.

Poder da Fé

Uma capacidade importante e bastante útil para clérigos e paladinos é a de utilizar o *poder da fé* para afugentar os mortos-vivos. Esta habilidade especial é conferida pela divindade que o paladino ou clérigo seguem. Druidas não podem utilizar o *poder da fé*, clérigos de crenças especiais precisam consultar o Mestre para saber se têm ou não direito a invocar esse poder.

Através do clérigo ou paladino, o deus manifesta uma ínfima parte do seu poder, apavorando os mortos-vivos ou simplesmente banindo-os da existência. No entanto, como o veículo deste infinito poder é a impura carne humana, nem sempre a vontade do homem é o suficiente.

Portanto, quando um clérigo ou paladino encontra um morto-vivo, ele terá primeiro que *testar a sua fé* para saber se no momento ela é forte o bastante para afugentá-lo (lembrando-se sempre de que um paladino afugenta os mortos-vivos como se fosse um clérigo dois níveis mais baixo. Ou seja: um paladino de 5° nível é tratado como se fosse um clérigo de 3° na Tabela 61). Apenas uma tentativa por personagem e por encontro pode ser feita, mas vários personagens podem tentar em um mesmo encontro.

Uma tentativa de usar o *poder da fé* para afugentar mortos-vivos conta como uma ação em uma rodada, e acontecerá na vez do personagem em sua ordem de iniciativa (sendo que o morto-vivo poderá agir antes que o clérigo o afugente). A mera presença do clérigo não é suficiente – um toque de drama por parte do personagem é muito importante. Ele terá que fazer gestos e falar em voz alta. Logo, o clérigo precisará estar com as mãos livres e em boa posição para falar. Além disso, o ato de invocar o *poder da fé* não é semelhante ao de lançar magias, portanto não será interrompido mesmo que o clérigo seja atacado antes de sua vez na ordem de iniciativas.

Para se resolver uma tentativa de utilizar o *poder da fé*, consulte a Tabela 61. Compare os dados de vida ou o tipo do morto-vivo com o nível do personagem (dois níveis a menos para paladinos) Se na intersecção da linha com a coluna em questão houver algum número, lance 1d20. Se o número obtido for igual ou maior ao número da tabela, o morto-vivo será afugentado. Se a letra "A" (de "afugentado") aparecer, isso significa um sucesso automático sem a necessidade de uma jogada. Se a letra "D" (de "destruído") aparecer, o clérigo não terá simplesmente afugentado o morto-vivo, mas sim o destruído. Um traço (-) indica quando um clérigo ou paladino do nível em questão não é capaz, ainda, de reunir a fé necessária para afugentar esse tipo de morto-vivo. *Uma tentativa, com sucesso, de afugentar mortos-vivos afeta 2d6 criaturas. Se o grupo de mortos-vivos for misto, as criaturas com menos dados de vida serão afetadas primeiro.*

Apenas um dado é lançado, independente do número de mortos-vivos presentes. Mas o resultado é lido individualmente para cada um dos mortos-vivos.

Por exemplo, Gorus, um clérigo de 7° nível, e seu grupo são atacados por dois esqueletos, um vulto e um espectro. O poder da fé é invocado, e o resultado da jogada é 12.

O jogador de Gorus procura na tabela pelos três tipos de mortos-

Tabela 61:

Usando o Poder da Fé

	Nível do Sacerdote***											
Tipo do Morto-Vivo, ou Dados de Vida	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10-11**	**12-13**	**14+**
Esqueleto ou 1 DV	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zumbi	13	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*	D*
Camiçal ou 2 DV	16	13	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*
Sombra ou 3-4 DV	19	16	13	10	7	4	A	T	D	D	D*	D*
Vulto ou 5 DV	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D	D*
Carneçal	-	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D
Aparição ou 6 DV	-	-	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D
Múmia ou 7 V	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	T	T
Espectro ou 8 DV	-	-	-		20	19	16	13	10	7	4	T
Vampiro ou 9 DV	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4
Fantasma ou 10 DV	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7
Lich ou 11 + DV	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10
Especial**	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13

* Um número adicional de 2d4 criaturas deste mesmo tipo são afugentadas.
**Criaturas especiais incluem mortos-vivos únicos, mortos-vivos dotados de vontade própria do plano Material Negativo, certos poderes Superiores ou Inferiores e mortos-vivos que habitam outros Planos de Existência.
***Paladinos usam o poder da fé como sacerdotes dois níveis abaixo

vivos *usando o mesmo número* (12). Os esqueletos são destruídos (como Gorus já sabia que seriam). O vulto é afugentado (um 4 era o suficiente). O espectro, no entanto, continua avançando (um 16 seria o necessário para afugentá-lo).

Mortos-vivos controlados pela vontade de terceiros (como esqueletos). ao serem afugentados, simplesmente recuam e deixam os personagens livres para passar ou para completarem as suas ações.

Mortos-vivos com vontade própria (como vampiros) tentam fugir para bem longe, ou pelo menos (ora do alcance visual. Se impossibilitados de escapar, eles ficam a uma distância nunca menor a 3 metros do clérigo, desde que o sacerdote mantenha a fé firme (agora sem a necessidade de novas jogadas).

Se o personagem forçar o morto-vivo (apenas os de vontade própria) a aproximar-se mais que 3 metros (encurralando-o num canto, por exemplo) o poder da fé é quebrado e o morto-vivo ataca normalmente.

Clérigos Malignos e Mortos-Vivos

Clérigos malignos normalmente estão do lado dos mortos-vivos, comandá-los ou aliados a eles. Portanto, não possuem a habilidade de afugentar os mortos-vivos através da fé. Podem, entretanto, tentar comandar essas criaturas.

Isso se resolve do mesmo modo que uma tentativa de uso do poder da fé. Até 2d6 criaturas são afetadas. Um "A" significa que as criaturas obedecem automaticamente ao clérigo maligno, enquanto um "0" significa que os mortos-vivos tornaram-se completamente subservientes aos comandos deste. Eles seguirão as ordens de seu amo da melhor maneira possível até que sejam afugentados, controlados ou destruídos por outro clérigo.

Clérigos malignos também possuem a habilidade de afetar paladinos, usando sua fé perversa para afugentá-los como se fossem mortos-vivos. Porém, como os paladinos possuem um espírito nobre difícil de subjugar e subverter, tentativas de fazê-los agir contra seus princípios não funcionam com tanta facilidade.

Um clérigo maligno que tentar afugentar um paladino terá que testar o poder de sua fé como se fosse três níveis menos experiente. Logo, um clérigo maligno de 7° nível deverá usar a coluna de 4° nível. Sua chance de afugentar um paladino de 7° nível é quase nula, e se o paladino for de 8 nível, ele não poderá usar sua fé contra ele (usando-se o nível do paladino como se fossem os dados de vida da

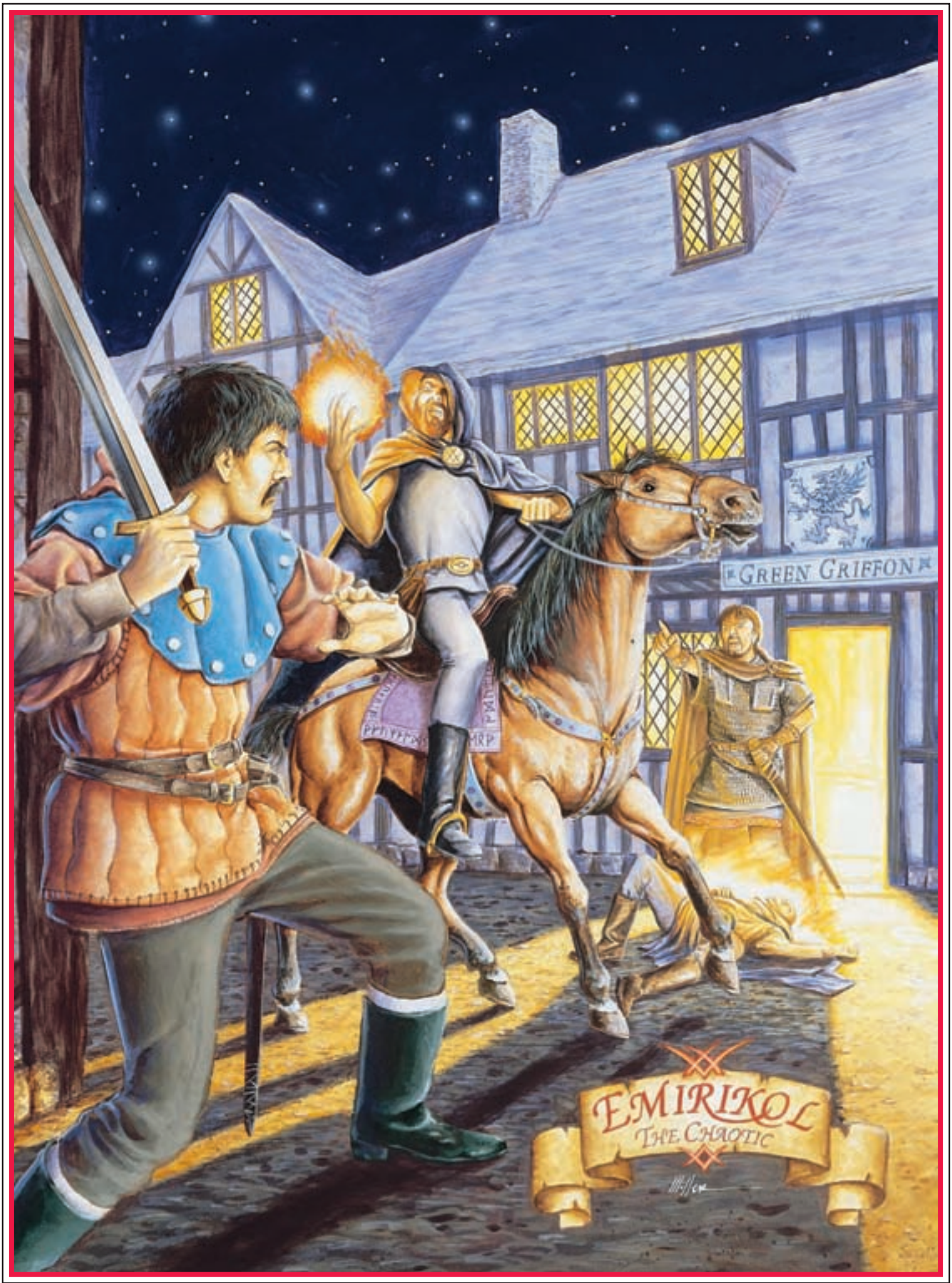
Morte e Dano

Às vezes nenhum grau de sorte, habilidade ou resistência a vários ataques pode evitar que um personagem se machuque. A vida de aventureiro carrega consigo muitos riscos e perigos impossíveis de se prevenir. Cedo ou tarde o personagem é ferido. Para permitir aos personagens que sejam heróicos (e para facilitara mecânica de jogo), o dano é tratado de uma maneira abstrata nos jogos de AD&D. Todos os personagens e monstros têm um número de pontos de vida. Quanto mais pontos de vida uma criatura tem, mais difícil é derrotá-la.

O dano é subtraído dos pontos de vida do personagem (ou criatura). Por exemplo, se o personagem acerta um ogro na cabeça e faz 8 pontos de dano, então 8 pontos serão subtraídos do total de pontos de vida do ogro. O dano não é aplicado à cabeça, ou dividido entre as diferentes partes do corpo.

A perda de pontos de vida é cumulativa até que o personagem morra ou tenha a chance de curar suas feridas.

Cwell, o Bom, com 16 pontos de vida, é atingido por um orc que lhe cause 3 pontos de dano. Quinze minutos depois, Cwell enfrenta um bugbear que lhe inflige mais 7, totalizando 10 pontos de dano. Estes 10 pontos serão subtraídos de seu total de pontos de vida, e Cwell permanecerá com apenas 6 pontos de vida até se curar, naturalmente ou através de magia.


GREEN GRIFFON
EMIRIKOL
THE CHAOTIC

Ferimentos

Quando um personagem acerta um monstro, ou vice-versa, a vítima sofre dano. A quantidade de dano depende da arma ou do método de ataque. Na Tabela 44 do Capítulo 6, todas as armas e seus respectivos danos contra criaturas pequenas, médias e grandes são listados. Isso é calculado através de números de dados (1d8, 2d6, etc.). Cada vez que um golpe acertar, os respectivos dados serão lançados e o dano será subtraído dos pontos de vida do alvo. Um ore que atacar com uma espada, por exemplo, causará dano de acordo com as informações do tipo da espada em questão. Um troll que atacar mordendo e rasgando com suas garras, causará 2d6 pontos de dano com a mordida e 1d4+4 com as garras (o Mestre tem essas informações do Livro dos Monstros).

Alguns dos danos listados compreendem um limite definido pelo tipo de dado a ser utilizado e um bônus de +1 ou mais. O ataque com as garras do troll, acima, é um bom exemplo. Este bônus pode ser devido à grande Força, armas mágicas ou à ferocidade do ataque da criatura. O bônus é adicionado ao resultado dos dados, obtendo-se então a quantidade de dano causado. Da mesma forma, penalidades também poderão ser aplicadas, mas, independente da penalidade, nenhum ataque certeiro poderá causar menos que 1 ponto de dano.

Alguns ataques recebem uma jogada de dano com um multiplicador. O número obtido nos dados é multiplicado para se determinar quanto dano foi infligido. Isso acontece mais comumente em tentativas de se atingir o adversário pelas costas. Nos casos onde o dano é multiplicado, apenas o dano básico causado pela arma, e não os bônus por Força ou magia, são multiplicados; estes são adicionados depois.

Danos Especiais

Ser atingido por armas ou monstros não são as únicas maneiras de se sofrer dano. O mundo está repleto de outros perigos que, nas mãos do Mestre, podem vitimar os pobres e inofensivos personagens. Algumas das mais sórdidas formas para ferir um personagem são descritas a seguir.

Queda

Os personagens possuem uma maravilhosa facilidade para perder o equilíbrio e cair, geralmente de grandes alturas e de preferência sobre superfícies sólidas. Embora a queda não causa ferimento algum, o abrupto encontro com o solo costuma causar algum dano.

Quando o personagem cai, ele sofre 1d6 pontos de dano para cada 3 metros de queda, até um total de 20d6 (o que, para efeitos de jogo, é considerado como velocidade limite).

Esse método é simples e supre o jogo com todo o realismo necessário. Não foi retirado de nenhum cálculo científico de índice de aceleração (velocidade limite exata, massa, impacto, energia, etc.) do corpo em queda.

O que realmente importa é que as leis da cinemática descrevem exatamente o que acontece com um corpo enquanto ele está caindo, mas sabe-se pouco a respeito dos efeitos que o impacto causa ao corpo. A altura, inclusive, não é a única coisa que causa dano em uma queda. Outros fatores como elasticidade do corpo, consistência do solo. ângulo de impacto, ou simples falta de sorte também influem – e muito – no dano.

Sabe-se de alguns casos bem raros de pessoas que caíram de alturas imensas e sobreviveram. O atual recordista é Vesna Vulovic, que sobreviveu a uma queda de 10.000 metros em 1972 e ficou muito ferida. O sargento Nicholas S. Alkemade, um pouco mais recentemente, caiu de uma altura de 5.500 metros (5,5 quilômetros), sem pára-quedas, e aterrissou intacto!

O que realmente importa nisso tudo, como tentamos mostrar acima, é que você deve jogar mais os dados e se preocupar menos com a ciência.

Paralisia

Um personagem ou criatura afetado por paralisia, torna-se completamente imóvel até o efeito da magia acabar. A vítima pode respirar, pensar, enxergar e ouvir normalmente, mas fica incapaz de falar ou de se mover. A ativação de itens mágicos ou poderes inatos, que dependa apenas de força de vontade ou concentração, pode ser permitida em alguns casos.

A paralisia afeta apenas as capacidades motoras de uma criatura, e não costuma ser o ataque mais fulminante contra uma criatura poderosa. Já em criaturas que voam, mostra-se bem eficaz.

Um Exemplo de Paralisia: Alguns aventureiros encontram um beholder, uma criatura que, com seus olhos, é capaz de usar vários poderes mágicos ao mesmo tempo.

Depois de várias rodadas de combate, o clérigo do grupo resolve lançar uma magia de *Imobilizar Monstros*, impedindo qualquer movimento por parte da criatura. O beholder, paralisado, ainda assim pode usar os poderes arcanos de seus muitos olhos, e se locomover (já que possui o dom da *Elevação Mental*). Mas, por outro lado, ele não é capaz de mover os olhos para mirar. Aproveitando-se do fato de que a maior parte dos olhos da criatura estavam voltados para a frente no momento em que o beholder foi paralisado, os aventureiros formam um círculo ao redor do monstro para atacá-lo. Para atacar um ou dois aventureiros com seus poderes, o beholder será obrigado a dar as costas para os demais.

Dreno de Energia

Essa é uma das características de mortos-vivos poderosos (e de outros monstros particularmente desagradáveis). O dreno de energia é um poder terrível, que causa a perda de um ou mais níveis de experiência.

Quando um personagem é atingido por uma criatura que drena energia, ele sofre o dano normal do ataque. Além disso, o personagem perde um ou mais níveis (e consequentemente dados e pontos de vida). Para cada nível perdido, lance o dado de vida apropriado à classe do personagem e subtraia o resultado do total de pontos de vida dele (subtraia também o bônus de constituição, se houver). Se algum dos níveis perdidos for um em que o personagem recebeu um número determinado de pontos de vida em vez de obtê-los no lance de dados, subtraia o número de pontos de vida apropriados. O total de pontos de vida ajustados é agora o total máximo do personagem (pontos de vida subtraídos através de drenagem de energia não são considerados como dano. pois são perdidos permanentemente).

A experiência em pontos, por sua vez, cai para o número que marca a metade do caminho entre o nível a que o personagem foi reduzido e o próximo nível.

Personagens multiclasse e de classe dupla perdem a experiência em pontos da classe de maior nível primeiro. Se ambas as classes

tiverem o mesmo nível. a que necessita de um maior número de pontos de experiência para avançar é a que perderá pontos primeiro.

Todos os poderes e habilidades ganhos em virtude do nível são imediatamente perdidos, incluindo magias. O personagem instantaneamente perde quaisquer magias extras além das permitidas ao seu novo nível. Além disso, um mago perde a compreensão das magias de seu grimoire que forem de um círculo acima de seu nível atual. À medida que ele for reconquistando seus níveis perdidos, o mago poderá fazer novos testes para tentar reaprender essas magias, independente de quão bem ele as conhecia antes.

Se um personagem for drenado até o nível zero, mas ainda tiver pontos de vida, a carreira de aventureiro do personagem estará encerrada. Ele não poderá mais ganhar níveis e terá perdido todos os benefícios de sua classe. O aventureiro terá se tornado uma pessoa comum. Alguns tipos de magia, altamente poderosa, podem ser usados para permitir que um personagem volte a ser um aventureiro. Se um personagem de nível zero sofrer outra drenagem de energia, ele é morto instantaneamente, independente do número de pontos de vida que possua.

Se o personagem for drenado além do nível zero (e morto pelo morto-vivo), em 2d4 dias ele voltará como um morto-vivo do mesmo tipo que o matou. Esse novo morto-vivo terá as mesmas habilidades da sua classe em vida, mas com apenas a metade da experiência que possuía no momento do encontro com o morto-vivo que o matou.

Esse novo morto-vivo torna-se automaticamente um PdM, e suas ambições e objetivos são agora o oposto do que eram em vida. Ele possui um ódio e desprezo especiais pelos seus companheiros vivos, que falharam quando ele mais precisou. Uma de suas mais importantes ambições talvez seja a de destruir seus ex-companheiros ou lhes causar tanta dor e sofrimento quanto possível.

Além disso, o novo PdM morto-vivo estará sob total controle daquele que o matou. Se o seu amo for morto, o PdM passará a ganhar um nível de experiência para cada nível que ele drenar de suas vítimas, até alcançar o máximo em dados de vida do seu tipo de morto-vivo. Após alcançar o máximo em pontos de vida, ele também será capaz de adquirir pupilos (matando outros personagens).

Algumas precauções podem ser tomadas pelos demais personagens para prevenir que um companheiro morto por drenagem de nível torne-se um morto-vivo. O que exatamente deve ser feito, e o que é necessário para tanto, é explicado com detalhes no *Livro dos Monstros*.

Venenos

Esse é um dos perigos mais freqüentes para os personagens. Mordidas, picadas, poções mortais, bebidas envenenadas e comida estragada estão sempre aguardando nas mãos de magos cruéis, assassinos, monstros e estalajadeiros descuidados. Aranhas, cobras, centopéias, escorpiões e algumas espécies de sapos gigantes possuem venenos letais. Os personagens mais sábios rapidamente aprendem a respeitar e a temer tais criaturas. De qualquer forma, apenas 2% das picadas de cascavel mostram-se fatais.

Por outro lado, no entanto, há venenos naturais de grande letal idade. Afortunadamente, tais venenos costumam ser raros - como os de algumas espécies de serpentes orientais.

O efeito de um veneno depende de como ele é aplicado. Mais frequentemente, eles são injetados na corrente sanguínea através de mordidas e picadas. Outros venenos só fazem efeito quando bebidos ou ingeridos junto com alimentos, esse é o tipo favorito dos assassinos. A variedade mais letal, contudo, é o veneno de contato, que age ao tocar a pele da vítima.

Venenos paralisardes deixam o personagem incapaz de se mover por 2d6 horas. Seu corpo se enrijece, dificultando também que outros personagens o movam O personagem não sofre nenhuma outra conseqüência, mas pode deixar os seus companheiros em situações embaraçosas.

Venenos debilitantes enfraquecem o personagem por 1d3 dias. Todas as capacidades do personagem (incluindo as habilidades básicas) são reduzidas pela metade. Todos os ajustes apropriados para jogadas de ataque, dano, categoria de armadura, etc., são recalculados, com base na mudança das habilidades enquanto o efeito do veneno durar. Além disso, o personagem age com a metade de sua movimentação normal. E, finalmente, o personagem não pode ser curado normalmente ou através de magia, até que o veneno seja neutralizado ou tenha passado o efeito.

Tratando Vítimas de Envenenamento: Há muitas maneiras de se tratar um personagem, vítima de envenenamento. Existem diversas magias que retardam o efeito do veneno, permitindo ao personagem a chance de ser tratado, e ainda outras que cortam completamente seu efeito. Magias de cura não evitam o efeito de venenos, e magias específicas para o *combate de envenenamentos* não recuperam os pontos de vida perdidos, apenas impedem que o veneno tire mais pontos. Além disso, personagens com a perícia "herbalismo" podem reduzir o efeito de venenos.

Cura

Uma vez que o personagem é ferido, é de se esperar que q seu jogador deseje curá-lo o mais rápido possível. Personagens podem ser curados naturalmente ou através de magia. A cura natural é lenta, mas acessível a qualquer personagem independente de classe. Cura mágica nem sempre está ao alcance do personagem, dependendo da presença (ou ausência) de clérigos ou itens mágicos.

O único limite à quantidade de pontos de vida que o personagem pode recuperar é o seu número de pontos de vida máximo. Um personagem não pode exceder esse limite até ganhar um novo nível, quando ele jogará mais um dado de vida (ou adicionará um número de pontos) e somará ao seu total.

Cura Natural

Um personagem cura-se naturalmente em uma velocidade igual a 1 ponto de vida por dia de descanso. Um personagem descansando se restringe-se a atividades leves – nada mais cansativo do que viajar a cavalo de um lugar para outro. Lutar, correr, levantar pesos e outras atividades desse tipo não permitem o descanso, impossibilitando a cura das feridas.

Se um personagem estiver em repouso completo (de cama, sem fazer absolutamente nada o dia inteiro), ele pode recuperar 3 pontos de vida por dia. Para cada semana de repouso nessas condições, ele poderá adicionar o seu bônus de constituição ao total de 21 pontos obtidos.

Em ambos os casos, o personagem terá que se alimentar adequadamente, beber e dormir. Se isso não for possível, o personagem não recuperará nenhum ponto por dia.

Cura Mágica

Magias de cura, poções e outros artefatos podem acelerar consideravelmente o processo de cura. As especificações desses métodos de cura mágica encontram-se nas descrições das magias neste livro e no *Livro do Mestre* (para itens mágicos). Usando esses métodos, as feridas cicatrizam instantaneamente e o vigor é restaurado. Os efeitos são imediatos.

A cura divina é particularmente útil em meio a um combate ou como preparação para um difícil combate. Lembre-se, os seus oponentes também podem ter acesso a curas mágicas – um clérigo maligno pode usar magias de cura em seus guardas ou seguidores. A cura não é ligada, de maneira alguma, ao bem ou ao mal.

Lembre-se, também, de que sob circunstância alguma o personagem pode ser curado além do seu total de pontos de vida. Por exemplo, suponhamos que o personagem tem 30 pontos de vida e sofreu 2 pontos de dano em um combate; o seu total caiu para 28 pontos. Um clérigo não poderá restaurar mais que 2 pontos, independente do método de cura usado. Qualquer ponto em excesso será perdido.

Perícias de Herbalismo e Cura

Os personagens podem também receber uma cura menos eficiente dos peritos nessas duas artes. Esses talentos são explicados no Capítulo 5.

Morte

Quando um personagem cai a 0 ponto de vida, ele morreu. O personagem estará imediatamente morto e incapaz de fazer qualquer coisa, até que algum efeito mágico específico lhe seja aplicado.

Morte por Envenenamento

A presença de veneno complica, de certa forma, essa situação. O personagem que morrer envenenado pode ainda ter o veneno ativo em seu organismo.

O veneno mantém-se ativo por 2d6 horas após a morte da vítima. Se o personagem for ressuscitado nesse intervalo de tempo, algum meio de neutralizar o veneno deve ser usado antes de restaurar-lhe a vida. Se isso não for feito, após o personagem testar a sua chance de ressurreição, como explicado em "Ressuscitando os Mortos" na página 106 (e assumindo-se um sucesso no lance), ele deve testar imediatamente sua resistência contra venenos ou sofrer todos os efeitos do veneno ainda presente em seu corpo. Isso pode apenas ferir alguns personagens, mas ser fatal a outros.

Morte por Dano Excessivo

Além da morte causada pela perda completa de pontos de vida, o personagem também corre o risco de morrer abruptamente pela perda de uma grande quantidade de pontos de vida. O personagem que sofrer 50 ou mais pontos de dano, em um único ataque, deverá testar sua resistência contra a morte, ou morrerá.

Isso aplica-se apenas ao dano causado por um único ataque. Ataques múltiplos que totalizem 50 pontos em uma única rodada não requerem um teste de resistência.

Por exemplo, um personagem terá que testar sua resistência se um dragão usar o Sopro-de-Dragão contra ele, causando 72 pontos de dano (a resistência a ser testada é contra morte, e não uma segunda jogada da resistência contra Sopro-de-Dragão) Essa jogada não seria necessária se o dano tivesse sido causado por oito orcs que o atacassem, totalizando 53 pontos de dano em uma rodada.

Se o personagem passar pela resistência, ele continua vivo (a não ser que os 50 pontos ou mais reduzam seus pontos de vida a 0 ou menos). Se ele falhar na resistência, o personagem morre devido ao choque causado pela força do ataque em seu corpo. Nesses casos os pontos de vida são reduzidos a 0 imediatamente.

O personagem poderá ainda ser ressuscitado pelos meios convencionais.

Morte Inevitável

Há ocasiões em que a morte do personagem é inevitável, não importando quantos pontos de vida ele possua.

O personagem pode ser trancado em uma cela sem saídas com um teto de 50 toneladas caindo sob sua cabeça. Ou então, ele pode ser preso em uma caixa à prova de fugas, completamente cheia de ácido. Esses exemplos são extremos, porém possíveis em um mundo de fantasia.

Ressuscitando os Mortos

Magias de cura não têm nenhum efeito sobre os mortos – eles só podem retornar à vida através de magias específicas (ou algum artefato que possua tal poder). Cada vez que um personagem retorna à vida, o jogador deverá fazer um teste de ressurreição, baseado na sua constituição atual (ver Tabela 3). Se ele tiver sucesso na jogada (ou seja, obtiver um número igual ou menor que a porcentagem), o personagem é restaurado à vida nas condições especificadas pela magia ou artefato.

Um personagem que voltar à vida dessa forma, lerá o seu atributo de constituição permanentemente reduzido em 1 ponto. Isso pode afetar os pontos de vida anteriormente ganhos. Se o bônus de constituição baixar, o total de pontos de vida do personagem deverá ser reduzido (a quantidade de pontos de vida devido ao bônus de constituição, deverá ser multiplicada pelo número de níveis em que o personagem esteve recebendo esse bônus, e então subtraída do antigo total). Quando a constituição do personagem chegar a 0, esse personagem não poderá mais ser ressuscitado. Ele estará permanentemente fora do jogo.

Capítulo 10: Tesouros

Escondidos por todos os lados nos mundos de AD&D existem inúmeros tesouros esperando para serem descobertos. Antigos dragões dormem sobre pilhas de ouro, prata e pedras preciosas. Líderes orcs guardam cuidadosamente o resultado dos saques realizados por suas tribos. Lordes das Trevas deixam grandes fortunas aparentemente desprotegidas Alguns tesouros, como os dos dragões, são guardados por motivos que só seus possuidores compreendem. Outros, no entanto, são acumulados por razões mais mundanas podei, luxúria e segurança. Alguns tornaram-se lendas que datam de séculos, suas localizações esquecidas e seus donos há muito tempo mortos. Alguns tesouros são pequenos; outros são enormes, como os tesouros de um rei tirano. Pode ser inacreditavelmente fácil apossar-se de um tesouro; mas isso também pode custar a vida de muitos aventureiros.

Tipos de Tesouros

Os tesouros aparecem em diversas formas e tamanhos, variando entre o mundano e o exótico. Há, é claro, moedas de cobre, prata, ouro, electrum e platina. Mas esses preciosos metais também podem ser transformados em cálices dourados, vasos entalhados, ou mesmo baixelas e talheres. Os personagens sabem o valor das moedas, e não terão dificuldade em estabelecer o poder de compra de cada uma. Antigos tesouros, no entanto, contêm moedas que há muito tempo não se usam mais. Essas moedas, ainda assim, podem ser vendidas pelo seu peso. Objetos feitos de metais valiosos, por sua vez, são mais difíceis de avaliar Os personagens podem procurar um ourives ou joalheiro que estime o valor desses itens, e em seguida encontrar um comprador interessado em peças taras, ou derreter os tesouros

e vendê-los apenas como metal precioso. Em grandes cidades isso não é muito difícil. Há sempre vários receptadores e contrabandistas. No entanto, conseguir vender alguma peça pelo seu real valor já não é tão simples (ser acusado de roubo também pode tornar-se um pequeno problema). Os personagens têm que tomar cuidado com imitações e falsificações. Um vaso, aparentemente valioso, pode ser apenas de metal, banhado a ouro. O metal das moedas pode ser uma espécie de liga de cobre ou bronze imitando ouro, e pesos podem ser usados em balanças de mercadores para alterar o valor real de artefatos. Logo, é aconselhável que os personagens habituem-se a negociar sempre com um mesmo mercador de confiança.

Gemas também são um outro tipo comum de tesouro, que torna os personagens ainda mais dependentes de terceiros. A não ser, é claro, que no grupo haja alguém perito na arte de avaliar pedras preciosas – do contrário, eles terão que se arriscar a vendê-las por um valor menor que o justo. Afinal, qualquer pedra vermelha encontrada em meio a um tesouro pode ser um simples pedaço de vidro, ricamente colorido mas de pouco valor, uma pedra semipreciosa, ou um valioso rubi. Novamente os personagens terão que encontrar um joalheiro de confiança e tomar cuidado com falsificações.

Alguns Mestres podem presentear seus jogadores com gemas em estado bruto, idênticas a pedaços de pedra sem valor – ao menos para olhos destreinados. A maioria dos personagens (e jogadores) jamais imaginaria que um simples pedaço de rocha cristalina poderia torná-los ricos!

Talvez o item mais difícil de se avaliar, em meio a um tesouro, seja as peças de valor artístico. O valor de uma obra de arte depende, e muito, do interesse do comprador pelo trabalho. Algumas grandes cidades possuem avaliadores de arte e mercadores que conhecem as pessoas certas que agem como intermediários no processo de venda. Na maioria das vezes, no entanto, os personagens são obrigados a vender pessoalmente seus itens. Isso requer tato e delicadeza, pois os compradores, nesses casos, costumam ser pessoas ricas e com pouca paciência para negociações demoradas. Os personagens precisam tomar cuidado para não ofender pessoas, como barões, duques, condes e príncipes, mesmo que sem querer.

Há, finalmente, toda uma outra categoria de objetos raros que os personagens podem encontrar – peles, animais exóticos, especiarias, componentes materiais para magias, e até mesmo provisões. Como os objetos de arte, o valor de tais itens é altamente subjetivo. Primeiro o personagem deve encontrar um comprador (isso não é muito difícil no caso de objetos comuns, como peles ou suprimentos), mas pode tornar-se extremamente difícil se o que você possui é um componente material raro, útil apenas para poderosos arcanos. Em seguida, os personagens devem barganhar um bom preço.

Mercadores fazem disso um problema, é claro. Outros barganham para que os personagens não saibam o real valor do que têm nas mãos. Não raro, um comerciante pechincha para esconder a própria ignorância a respeito do item. Depois de tudo isso, talvez os personagens vendam os seus bens. Se você fizer todo o processo através de interpretação do personagem e encarar isso como parte da aventura, a venda de tesouros poderá tornar-se bem mais agradável.

Itens Mágicos

Os tesouros mencionados anteriormente são todos de valor monetário, com uma utilidade óbvia e imediata: eles oferecem riqueza aos personagens, e com a riqueza vêm o poder e a influência. Há, no entanto, tesouros muito desejados que seus personagens não sentirão vontade de se desfazer: os itens mágicos que os personagens podem usar.

Embora possam ser criados por clérigos e arcanos (de acordo com as regras de estudo sobre magia de seu Mestre), é mais comum que os personagens achem esses itens durante as aventuras. Itens mágicos são de grande valia. Com eles, os personagens podem ganhar bônus em combate, conjurar magias com uma simples palavra, resistir ao fogo mais incandescente e realizar feitos impossíveis. No entanto, nem todos os itens mágicos são benéficos. Alguns são amaldiçoados, devido a uma magia mal-colocada, ou, o que é mais raro, deliberadamente feitos assim por arcanos malignos ou loucos.

Alguns itens mágicos são *artefatos* – itens criados por seres muito mais poderosos que qualquer personagem. Esses são itens perigosos de se utilizar. Há apenas três métodos de determinar a forma correta para usar um artefato – pura sorte, tentativa e erro e estudos aprofundados.

Há vários tipos diferentes de itens mágicos que seu personagem pode encontrar, mas todos caem em alguma categoria básica. Cada tipo de item possui algumas propriedades que se deve conhecer.

Armas Mágicas: Podem ser uma versão encantada de praticamente qualquer tipo de arma comum, embora a grande maioria seja constituída por espadas e adagas. Uma arma mágica pode conceder um bônus de +1 ou mais nos testes de ataque, aumentando as chances do personagem acertar e causar dano. Talvez elas sejam mais rápidas no ataque, ou mais afiadas que aço comum – a explicação pode ser a que o Mestre escolher. Qualquer que seja a razão, armas mágicas são extremamente superiores, até mesmo, às melhores obras dos maiores mestres armeiros.

Algumas armas, mais raras, possuem poderes extras. Elas podem permitir que o seu personagem pressinta o perigo, cure feridas, flutue no ar ou tenha muita sorte. Outras, ainda mais raras, podem, inclusive, comunicar-se com o personagem e são possuidoras de grande inteligência. Extremamente poderosas, essas armas são verdadeiros instrumentos de destruição, procurando, às vezes, impor sua vontade a quem as estiver empunhando.

Quando você encontra uma arma mágica, normalmente não tem idéia do poder e das habilidades dessa arma. Algumas funções, como os bônus ganhos em combate, podem facilmente ser descobertos através de tentativa e erro. Outras propriedades podem ser descobertas através de análises e magias. Antigas histórias podem fornecer informações a respeito dos poderes da arma. Em raras ocasiões esses poderes são descobertos por pura sorte. Ordenar que a arma ative um de seus poderes (esperando que isso a traga à vida), apenas funciona no caso de pequenas habilidades detectar o perigo, achar portas secretas ou localizar um tesouro. Grandes habilidades requerem uma ordem específica recitada, talvez, em uma língua há muito esquecida.

Armaduras Mágicas: Armaduras encantadas formam o par perfeito para armas mágicas. Essas armaduras concedem um bônus de +1 ou mais na CA normal, e são feitas de um material mais forte e

de qualidade superior às armaduras comuns. Além disso, as armaduras mágicas oferecem certas proteções que uma armadura comum não possui. Uma *cota de malha +1*, além de dar o bônus de CA, pode também fornecer uma proteção contra Sopro-de-Dragão ou melhorar esta resistência. Com raras exceções.,as armaduras possuem poderes extraordinários. Tais armaduras são laboriosamente projetadas e trazem relevos gravados com verdadeiro requinte. Os métodos para se descobrir os demais poderes de armaduras mágicas são os mesmos usados com armas mágicas.

Poções e Óleos: Óleos e poções mágicas são fáceis de achar e difíceis de identificar. Eles surgem em pequenos frascos, cântaros, potes ou garrafas e irradiam poder, caso alguém invoque uma magia que permita detectar a presença de energias místicas. No entanto, os efeitos dessas poções somente serão conhecidos caso alguém, corajoso o suficiente, as beba. Os efeitos podem ser os mais variados. O personagem que beber pode vir a descobrir que agora é capaz de flutuar ou voar, resistir a altíssimas ou baixíssimas temperaturas, curar ferimentos profundos ou adquirir coragem sobre-humana. Também pode, por outro lado, apaixonar-se pela primeira criatura que aparecer à sua frente ou morrer imediatamente por envenenamento Esses são alguns riscos que existem no simples ato de se levar uma poção desconhecida à boca.

Pergaminhos: Pergaminhos são itens muito interessantes de encontrar, pelo menos na opinião de arcanos ou sacerdotes Lendo os encantamentos escritos em tais páginas, clérigos e arcanos podem invocar magias instantaneamente, sem a necessidade de memorizá-las, possuir os componentes materiais ou cumprir qualquer etapa necessária à invocação de uma magia.

Alguns pergaminhos são utilizáveis por qualquer tipo de personagem, concedendo-lhe uma proteção especial temporária contra criaturas más, lobisomens, criaturas extraplanares, etc. Outros possuem maldições horríveis (ou cômicas), que caem sobre o leitor assim que o infeliz pousa os olhos sobre o título. Infelizmente, a única maneira de descobrir o que um pergaminho contém é lê-lo. Para pergaminhos que contêm magias arcanas, é necessário invocar *O Prisma da Compreensão*. Outros pergaminhos podem ser lidos por qualquer pessoa. Essa primeira leitura não invoca a magia, apenas revela ao personagem o conteúdo das escrituras (e expõe o personagem a possíveis maldições). Uma vez que o pergaminho é examinado, ele poderá ser usado a qualquer momento que o personagem desejar.

Anéis: Anéis mágicos podem ser usados por todas as classes e possuem uma infinidade de poderes, desde simples fogos de artifício ate a realização de desejos. Enquanto a aura de magia de um anel pode ser detectada, suas propriedades podem não ser descobertas até que alguém o coloque no dedo e profira a palavra mágica (que, geralmente encontra-se gravada no interior do anel). Como todos os itens mágicos, alguns anéis podem prejudicar quem os estiver usando. Pior ainda, anéis amaldiçoados só podem ser removidos com ajuda de magia!

Varinhas, Cajados e Bastões: Esses são os mais poderosos dentre os demais tipos de itens mágicos. Varinhas são comumente usadas por arcanos, permitindo-lhes invocar poderosas magias.

Cajados podem ser usados por arcanos ou sacerdotes, sendo altamente destrutivos, superando até mesmo o poder de algumas varinhas. Bastões, os mais raros de todos, são os mais valiosos itens de reis-feiticeiros e grandes lordes. Com os bastões vêm o domínio e o poder.

Para a sorte dos personagens, pouquíssimos desses itens são amaldiçoados ou perigosos de usar Porém quase todos só funcionam com o uso de uma palavra mágica – que pode ser uma palavra ou uma frase que ativa o poder oculto. Nenhuma varinha, cajado ou bastão denota seu poder através da aparência (ao contrário da maioria dos itens mágicos). Apenas com profundos estudos e sondagens constantes é que se pode conseguir alguma pista do potencial de tais itens.

Varinhas, cajados e bastões possuem poder limitado Cada vez que seu poder é invocado, uma carga da energia mística contida no item é gasta. E não há nenhum marcador ou medidor de energia que permita saber quando o item se extinguira, ou quantas cargas já foram perdidas. O personagem somente saberá que as cargas acabaram quando o item parar de funcionar ou transformar-se em pó.

Miscelânea de Itens: É na miscelânea de itens mágicos que se encontram os mais variados tipos de objetos com poderes mágicos únicos. Há ferraduras para fazer seu cavalo correr mais rápido, vassouras voadoras, pequenas bolsas com capacidade centenas de vezes maior que a normal, tintas que transformam desenhos em realidade, cintos que aumentam milagrosamente a força, capas que tornam seu personagem invisível, livros que ensinam como aumentar uma habilidade, e muito, muito mais. Cada item diferente do outro, nem todos podendo ser identificados do mesmo modo. O propósito de alguns deles fica óbvio no momento em que são manuseados, vestidos ou abertos Outros necessitam de estudos, ou serem decifrados. Alguns exigem o uso de uma palavra mágica, outros não Em sua maioria são raros e valiosos.

Relíquias e Artefatos: Finalmente, há os artefatos e as relíquias. Nunca espere que seu personagem venha a encontrar uma relíquia ou artefato. E mesmo que algum dia ele encontre um, pense bem antes de decidir ficar com ele. Artefatos são itens poderosos demais, alguns o suficiente para mudar a história! São únicos e possuem histórias únicas. Você nunca encontrará mais de uma *Mão de Vecna* no mundo. Isto porque ela é única, e cada artefato possui diferentes poderes que são especiais e significativos. Artefatos jamais são encontrados por acaso, mas sempre colocados propositalmente pelo Mestre para a aventura.

A descoberta de um artefato é sempre o resultado de uma aventura muito especial Se o Mestre o colocou ali foi por algum motivo. E, certamente, não é sua intenção que os personagens fiquem com ele. O Mestre, no entanto, deve ter criado alguma situação em que o grupo precisará do artefato para um propósito específico, após o qual lhes será tirado. O problema em se manter um artefato é seu poder. Eles não apenas desbalanceiam a campanha, como também costumam corromper e destruir. Os poderes mágicos de um artefato são tamanhos que. cedo ou tarde, terminarão por destruir quem os utiliza. Há um preço a ser pago pelo poder, e não é baixo.

Dividindo e Estocando Tesouros

É quase certo que ao concluir uma aventura com sucesso, seu grupo tenha conseguido algum tesouro. Portanto, é bom saber previamente como ele será dividido entre os personagens e seus seguidores. Essa é uma decisão que deverá ser tomada entre todos do grupo, como uma aventura à parte e através de interpretação.

No entanto, sugerimos alguns métodos e razões para se entrar ou não em um acordo. Com isso em mente, você evitará muitas discussões e rancor em relação a outros jogadores e personagens.

O tesouro em dinheiro é o mais fácil de ser dividido. O método mais simples e direto é dividi-lo em partes iguais entre todos os personagens, pagando o mesmo ou metade para os seguidores. Um jogador pode argumentar que a contribuição de seu personagem foi maior e mais importante que a dos demais, mas isso, no final das contas, acaba não fazendo muita diferença. Um personagem que guardava a retaguarda pode ter desencorajado alguns orcs escondidos que planejavam emboscar o grupo, e neste caso só o Mestre sabe a importância que ele leve.

Considerações adicionais incluem custos extras. Alguns grupos estabelecem um fundo especial para pagar eventuais curas, ressurreições ou restaurações de que algum companheiro possa precisar. Novamente isso funciona pelo princípio de que todos estão igualmente expostos ao perigo, e posteriormente todos poderão ser obrigados a fazer gastos. Alguns grupos fazem a distribuição de acordo com o nível dos personagens (personagens de níveis mais altos são mais responsáveis e arcam com conseqüências maiores, logo devem ser recompensados proporcionalmente). Alguns grupos dão uma recompensa especial para aqueles que foram mais heróicos ou salvaram seus companheiros. E isso encoraja todos a jogar melhor. Tesouros mágicos são mais difíceis de se dividir, visto que raramente há itens mágicos para todos os personagens. Mesmo que haja um item para cada um, dificilmente serão de igual valor ou poder. Nesse caso, é aconselhável usar de bom senso para manter a harmonia do grupo. Uma vez que os itens mágicos são valiosos para todos (se bem usados, é claro), normalmente a primeira decisão a ser tomada é colocar o item certo nas mãos certas. Uma espada mágica é mais útil nas mãos de um guerreiro do que nas de um arcano, para quem uma varinha é um objeto muito mais poderoso. Outra boa idéia é a troca de itens entre os personagens.

Outra alternativa é determinar um preço para cada item, e vendê-lo ao personagem interessado, o dinheiro adquirido dessa torna seria, depois, dividido entre todos. Se mais de um personagem quiser o mesmo objeto, os jogadores poderão disputá-lo nos dados, ou leiloá-lo. Os itens que podem ser utilizados por qualquer um, independente de sua classe (como poções de cura), podem ser barganhados por todos e sorteados, depois, nos dados. Um personagem pode também abrir mão de um item mágico em troca de outro. É óbvio que quem achou um item mágico não terá como barganhá-lo se o seu item for o único do grupo; caso os jogadores não cheguem a um acordo, poderão decidir quem ficará com o quê, sorteando os itens em ordem decrescente (do mais poderoso para o menos poderoso). Esse é um método justo (já que ninguém vai duvidar de uma jogada aleatória), mas que pode criar desigualdades.

Um ou dois personagens podem ter a sorte de acumular os itens de diversas aventuras. Nesse ponto, eles deverão ser sábios o suficiente para, voluntariamente, abrir mão de alguns desses itens.

Há algumas considerações táticas em relação à distribuição de tesouros. Simplesmente não é seguro deixar todos os itens mágicos nas mãos de um ou dois somente. O mais inteligente é distribuir os objetos entre os personagens; dessa maneira, se um deles cair de uma montanha e desaparecer para sempre, o grupo não terá perdido tudo. Para ilustrar uma outra situação: é melhor deixar as poções de cura em poder dos guerreiros, ladrões e magos, em vez de com o clérigo, uma vez que ele já possui magias divinas de cura. Assim, se o clérigo desaparecer misteriosamente nas brumas, o seu grupo não terá perdido todo o poder de cura. É sempre melhor dividir as forças para prevenir acidentes (a menos que ocorra algo que afete todo o grupo, e aí, bom, azar. São os desígnios do destino, ou pelo menos do Mestre).

Tendo conseguido uma quantidade considerável de tesouros, os personagens terão que encontrar algum lugar para guardá-lo. Se o Mestre estiver situando a campanha num ambiente da alta Idade Média, bom, infelizmente nessa época não havia bancos ainda. Logo, os personagens terão que encontrar alguma outra maneira de manter os valores em segurança. Baús com fortes cadeados são um bom começo, mas existem métodos melhores. Uma opção é transformar seu tesouro em pequenos pertences que possam ser carregados por você o tempo todo (no entanto, basta um simples assalto e. pronto, começa tudo de novo). Além disso, é meio difícil pagar uma cerveja como uma gema de 1.000 peças de ouro.

Outro método é deixar o dinheiro nas mãos de alguém em quem possa confiar; é bem sabido o risco que isso representa. Você pode, ainda, fazer com que seu personagem doe a fortuna a um lorde local, ou a alguma igreja, em troca de um crédito futuro, que tanto pode ser em favores como em dinheiro. Isso não é tão idiota quanto aparenta.

Se o beneficiário de sua doação recusar-se a honrar o trato, você nunca mais confiará seu dinheiro a ele, e assim que a história espalhar-se outros poderão seguir seu exemplo. E se ninguém mais der dinheiro a ele, como conseguirá fundos para sustentar o seu status? Por mais inseguro que isso possa parecer, tais pessoas costumam honrar a palavra e cumprir com seus contratos. Só não o farão, é claro, se você lhes der a chance de quebrar o acordo sem desonrar ou desrespeitar os termos do combinado (sim, isso é possível!). Mas a solução ideal ainda é a que a história nos ensina – na Idade Média, a melhor maneira de se acumular riquezas era comprando terras e provisões. Imóveis, suprimentos e artigos para comercialização são mais difíceis de serem roubados ou perdidos.

Se você quiser ter consigo uma grande fortuna, é melhor transformá-la em algo fácil de carregar e difícil de roubar.

Capítulo 11: Encontros

Toda vez que um personagem encontra um PdM (Personagem do Mestre), luta com um monstro ou descobre uma fonte misteriosa no meio da floresta, ele está tendo um encontro. Encontro é qualquer fato importante que o personagem vê, entra em contato ou interage durante uma aventura. Quando o personagem descobriu a fonte de fogo azul no meio da floresta foi incentivado a reagir, fazendo com que o jogador pensasse. O que é isto? Tem algum propósito? É benéfico ou perigoso? Outros personagens talvez venham a encarar a fonte apenas como mais um detalhe da floresta.

Os encontros são vitais para as aventuras de AD&D. Sem eles, nada realmente aconteceria aos personagens. Uma aventura sem encontros é como ficar sentado em uma sala o dia inteiro sem ter alguém para conversar ou algo para olhar; com certeza não é muito emocionante. E quem posta de participar de uma aventura de RPG sem emoções fortes? Os encontros proporcionam perigo, riscos, mistérios, intriga, suspense, humor e muito mais.

Para que os encontros proporcionem essas emoções, eles precisam ter um certo ar de perigo. Boa parte disso vem do fato dos personagens nunca saberem qual será a reação das criaturas que estão sendo encontradas. O Mestre jamais dirá, "Vocês encontrarão um grupo de camponeses amistosos" (e, se ele disser algo assim, você já tem um bom motivo para achar que algo está errado). Ele dirá algo como: "Cavalgando pela estrada, vocês encontrarão um carro de boi vindo em sua direção. Um homem jovem de roupas simples está conduzindo o carro. Atrás dele estão uma mulher e várias crianças sujas. Quando o homem vê vocês ele acena, sorri, e diz: 'Olá, estranhos, vocês têm alguma notícia de Thorhampton?'. Você provavelmente imaginará que são apenas camponeses simpáticos, mas o Mestre não deverá afirmar nada, garantindo que você fique atento. Eles podem ser qualquer coisa!

Encontros

Quando os seus personagens estão viajando ou explorando uma masmorra, o Mestre geralmente preparará dois tipos de encontros. O primeiro são os *encontros específicos* ou planejados. Esses são os encontros ou eventos que o Mestre escolheu colocar na aventura para construir o enredo.

Por exemplo, vasculhando uma fortaleza de bugbears, os personagens encontram uma cela cheia de humanos e elfos. O Mestre colocou-os na aventura para que vocês os resgatassem; ou pode não passar de uma armadilha e os prisioneiros serem dopplegangers (criaturas com o poder de mudar sua aparência).

Um pouco mais tarde, enquanto os personagens estão passando por um corredor, encontram uma patrulha de bugbears. Esse é o segundo tipo de encontro, o *encontro aleatório*. Nesse tipo de encontro, o Mestre sabe, através de resultados dos dados, se os personagens vão encontrar alguma criatura e que tipo de criatura é esta.

Encontros planejados costumam permitir mais possibilidade de ação; além disso, costumam levar a grandes tesouros e itens mágicos. Algumas criaturas podem ser colocadas pelo Mestre para guardar a sala das armas ou a sala do trono, por exemplo.

Encontros aleatórios normalmente envolvem escolhas simples – fugir, lutar ou ignorar. Algumas vezes os personagens têm a oportunidade de falar com criaturas de encontros aleatórios e receber dicas importantes, mas isso nem sempre acontece. Encontros aleatórios também levam a pouco ou nenhum tesouro Uma patrulha de guardas não costuma carregar muito mais do que seu próprio equipamento. Esses encontros costumam ser usados para enfraquecer os personagens, apressá-los, ou simplesmente complicar suas vidas.

Às vezes os encontros não envolvem pessoas ou monstros, mas objetos. A fonte na floresta é um encontro, no entanto seus personagens não podem falar ou lutar com ela. Então o que deve ser leito? Nesses casos o encontro é mais um quebra-cabeça.

Os personagens têm que descobrir o que ela faz ali, qual sua utilidade e se é importante para a aventura. Pode ser uma pista falsa – colocada na aventura apenas para confundi-lo; ou talvez faça parte de futuras aventuras. Pode ser uma armadilha mortal, ou talvez você possa conversar com ela, jogar pedras dentro, beber de sua água brilhante, ou até invocar magias para tentar descobrir algo

Seja o que fizer, talvez você consiga alguma informação adicional de seu Mestre. E, talvez, você não goste da resposta ("Então você bebeu da água? Você realmente bebeu a água? Puxa vida...").

Teste de Surpresa

Alguns encontros, tanto os aleatórios como os planejados, por vezes pegam o grupo totalmente desavisado. Isso é chamado de surpresa, e é determinado (Surpresa através do resultado de 1d10 para cada um dos grupos envolvidos (ou apenas um dos lados, se o Mestre decidir que um deles não será surpreendido por alguma razão). Se o resultado for 1, 2 ou 3, o grupo ou personagem estará surpreso (os efeitos estão na seção de "Efeitos da Surpresa"). No entanto, a jogada de surpresa não é necessária em todos os encontros, havendo algumas maneiras fáceis e inteligentes de se prevenir. A mais óbvia é quando os personagens podem ver aqueles que vão encontrar.

Por exemplo, os personagens conseguem ver a poeira ao longe de um grupo a cavalo vindo em sua direção, ou, se for noite, as lanternas ao longe. Em tais casos não há como os personagens ficarem surpresos com o encontro. No entanto, se um leopardo pular de uma árvore sobre um personagem distraído, este terá que jogar 1d10 para saber se ficou surpreso ou não.

O Mestre decide quando os testes de surpresa são necessários: dependendo da situação ele pode pedir uma única jogada para o grupo, um teste separado para cada um dos personagens, ou que apenas um dos personagens faça o teste.

Por exemplo, enquanto estão observando a aproximação dos PdMs a cavalo, um dos personagens é surpreendido com o ataque do leopardo. O Mestre, sabendo que ninguém estava prestando atenção ã copa das árvores, pede que um teste de surpresa seja feito para todo o grupo. O resultado é 2, os personagens estão surpresos, e o leopardo tem uma rodada livre para fazer a festa. Se dois dos personagens estivessem atentos, o Mestre poderia pedir que apenas eles fizessem o teste de surpresa. Caso fossem surpreendidos, todo o grupo estaria despreparado para o ataque (o mesmo resultado citado acima). Mas se apenas um deles tivesse notado o animal haveria tempo de pelo menos avisar os seus companheiros. Jogadores experientes sabem a importância de manter alguém constantemente de guarda.

A jogada de surpresa poderá ser modificada pela Destreza, raça, classe, perícia ou situação O Mestre tem a lista dos modificadores usados nas mais diferentes situações. Esses modificadores tanto podem ser usados para diminuir a chance de ser surpreendido como de surpreender outros personagens. Um bônus no resultado dos dados diminui as chances de ser surpreendido: já uma penalidade faz o contrário. Se o personagem tem um bônus ou uma penalidade para surpreender outras pessoas, o modificador será aplicado ao teste de surpresa dessas pessoas. Personagens com Destreza alta são virtualmente impossíveis de serem surpreendidos.

É importante ter em mente que surpresa e emboscada são 2 atos distintos. A surpresa funciona como descrito acima; já a emboscada é algo preparado por um grupo no intuito de surpreender um outro. Isso, claro, desde que não seja descoberta antes do grupo ser atacado. Uma emboscada bem-feita, permite que um dos grupos tenha a chance de conjurar magias e atacar antes que o outro lado possa esboçar qualquer reação.

Se uma emboscada não for detectada, o grupo que estiver atacando faz o seu primeiro ataque normalmente; somente na rodada seguinte o grupo atacado terá a chance de fazer um teste de surpresa. Dessa forma, com um pouco de sorte, os atacantes podem conseguir até duas rodadas livres.

Efeitos da Surpresa

Personagens ou monstros que forem surpreendidos sofrem a mesma penalidade. São pegos desguarnecidos, e não reagem rápido o bastante. O grupo atacante ganha uma rodada livre de ataque em corpo a corpo, combate à distância ou itens mágicos. Magias, no

entanto, não podem ser invocadas nesses primeiros momentos (que contêm apenas alguns segundos, insuficientes para qualquer tipo de conjuração).

Um ranger poderá atirar duas vezes com seu arco longo; o guerreiro, se capaz, golpeará duas vezes; o mago poderá invocar um raio da sua Varinha de Relâmpago Energético. Isso tudo, antes dos oponentes perceberem que estão sob ataque. É claro que o que vale para os personagens, também vale para os monstros. O leopardo do exemplo anterior poderá atacar com ambas as garras e morder a vítima, antes que ela entenda o que está acontecendo.

O segundo efeito da surpresa é que o personagem surpreendido perde todos os bônus de Destreza em sua CA durante a rodada em que estiver surpreso. O personagem surpreendido fica completamente pasmo com a rapidez do ataque; em vez de tentar proteger-se ou contra-atacar, ele fica estático (provavelmente com alguma expressão patética no rosto), tentando ordenar os acontecimentos de uma forma lógica. E até que ponha as idéias nos lugares certos, qualquer tentativa de revide torna-se motivo de mais confusão.

O momento da surpresa também pode ser uma ótima ocasião para uma fuga. O grupo que não ficar surpreso pode aproveitar a oportunidade para fugir, enquanto o outro recobra-se do susto. Daí para a frente, isso só vai depender das movimentações de cada grupo.

Se os grupos surpreenderem um ao outro, o efeito da surpresa é anulado. Por exemplo, Rath está correndo e, qual não é sua surpresa quando, ao virar uma esquina, dá de cara com um guarda. Pego de surpresa, ele pára, atônito, e freneticamente procura um canto por onde escapar. O guarda, por sua vez, fica tentando entender por que raios um anão estaria correndo daquele jeito dentro do castelo, sem nenhum motivo aparente. A surpresa passa. Rath vê uma viela por onde escapar e o guarda conclui que, se ele estava correndo, é porque fez algo errado. Agora só lhes resta jogar a iniciativa, para ver quem age primeiro.

Encontros e Distâncias

Agora que os grupos se encontraram e já foi definido se algum deles se surpreendeu com o encontro, cabe ao Mestre dizer a distância que os separa do outro grupo. Muitos fatores afetam a distância de um encontro: as condições meteorológicas, a que horas do dia ocorreu, quão aberto é o terreno. Você nunca sabe bem a que distância o outro grupo está do seu, quando o encontro se der em uma situação de surpresa, escuridão ou terreno fechado (florestas, ruas, ou corredores de uma masmorra). Esses encontros são chamados de encontros a curta distância; enquanto encontros que acontecem em terrenos abertos (desertos, planícies ou superfícies oceânicas) e sob boa iluminação, recebem o nome de encontros a longa distância (ver Capítulo 13).

Opções de Encontros

Uma vez ocorrido o encontro, não há nenhuma seqüência preparada para o que pode acontecer em seguida. Tudo depende do que o personagem encontrou e o que pretende fazer. Essa é a parte mais interessante do Opções de Encontros RPG – após um encontro, praticamente qualquer coisa pode acontecer. Há, no entanto, algumas resoluções bastante comuns.

Evasão: Às vezes tudo que um grupo de personagens quer fazer é fugir, evitar, escapar ou manter-se longe de quem ou do que tenha encontrado. Uma decisão difícil – normalmente os jogadores tentam fazer com que seus personagens pareçam sempre bravos, valorosos, imunes ao medo. Mas para um grupo de aventureiros voltando de uma missão, feridos e debilitados, que por um acaso encontra um dragão vermelho, não é muito sábio ficar e combater a criatura. Melhor que correr o risco de morrer... é só correr! Ou então, imagine-se avistando a chegada à distância de um exército carregando o brasão de um grande inimigo seu. É um combate meio injusto, afinal são apenas 5.000 deles para apenas 6 de vocês. De repente a retirada parece uma saída honrosa.

Às vezes, será preferível evitar um encontro simplesmente porque irá demorar muito, ou atrasar um compromisso mais importante. Se, por exemplo, você estiver levando uma mensagem urgente para o seu rei, com certeza nem notará os vários camponeses que passarão por você no caminho.

Evitar ou fugir de um encontro nem sempre é possível. Alguns monstros podem segui-lo, outros não. Usando os exemplos anteriores, o exército inimigo, do qual você fugia, pode persegui-lo para saber o que você fazia naquele local e quais eram suas intenções. Os camponeses, por outro lado, podem até tentar chamar sua atenção, acenando ou gritando, enquanto você passa a todo galope. Esses, com certeza, não terão motivos para persegui-lo. O sucesso de sua manobra evasiva dependerá muito dos valores de movimentação, do terreno e de um pouco de sorte.

Conversas: Você não precisará fugir de todos os encontros, ou atacar todos que cruzarem seu caminho. Às vezes, o melhor a fazer é conversar, e isso pode variar desde um simples diálogo amistoso até as mais intimidadoras ameaças. De fato, falar é melhor que lutar. Para resolver os problemas que o Mestre criar, você precisará de algumas informações. Fazer as perguntas certas e conseguir contatos são formas úteis de usar o diálogo em um encontro. Nem tudo que você encontra, humano ou não, tem a intenção de matar seu personagem. A ajuda sempre surge nas formas mais inesperadas, o que talvez venha compensar as horas "perdidas" conversando com criaturas.

Combate: Claro que há certas situações em que não se pode fugir (além do que, fugir o tempo todo não é assim tão heróico). E há momentos em que fica bem evidente que não é hora para uma conversa amigável. Cedo ou tarde seu personagem terá que lutar. Então é importante saber quando e por quê lutar.

O truque é saber mais ou menos quem são os mocinhos e os bandidos; cometa erros e você pagará. Se você matar um PdM que possuía pistas importantes, ou que por um acaso era um ente querido de um lorde poderoso, os demais PdMs ficarão relutantes em ajudá-lo, caso saibam do incidente. É sempre melhor encarar um combate como a última saída.

É importante ter sempre a noção de quem você está atacando e

por quê; o truque é saber quem são os maus, e quem são os bons. Confundir os 2, é pior para você: pode matar, acidentalmente um PdM que possuía informações valiosas, ou sem querer ferir um nobre muito poderoso; em qualquer desses casos, outros PdMs podem se sentir relutantes em se associar a você, uma vez que a lei e a ordem dificilmente permanecerão ao seu lado. Procure sempre manter o combate como a última opção.

Espera: Às vezes você encontra outro grupo e não sabe o que fazer. Com medo de atacá-los e eles serem amigáveis – ou ser amigável e acabar sendo atacado – o melhor a fazer é aguardar alguma reação da parte deles. No entanto, você corre o risco de perder a vantagem do primeiro ataque, caso o encontro termine em combate. A espera por uma reação do outro grupo causa uma penalidade de +1 na primeira jogada de iniciativa de seu grupo, se o outro lado decidir atacar.

É claro que, para um encontro, há inúmeras outras possibilidades de resolução. O único limite é sua imaginação (e bom senso). Avançar em carga contra um grupo de orcs para furar suas linhas, e em seguida fugir pelo outro lado pode funcionar. Conversar com eles e blefar, dizendo que um exército vem em seu socorro pode assustá-los. O bom uso de magias pode dar fim a um encontro em poucos segundos. O importante é: esse é um jogo de RPG e as opções são tão variadas quanto você quiser que elas sejam.

Capítulo 12:
PdMs

Os personagens dos jogadores não fazem praticamente nada sem interagir com os Personagens do Mestre (PdMs). De fato, o que move um jogo de AD&D é a relação entre ambos. A maneira como os personagens interagem com os PdMs determina o estilo de jogo que o Mestre deverá conduzir. Embora várias opções de comportamento sejam possíveis, os jogadores rapidamente descobrem que o bom relacionamento com os PdMs é frequentemente a melhor escolha.

Um PdM é qualquer pessoa, criatura ou monstro que seja controlado pelo Mestre. Pessoas: são povos ou raças inteligentes que vivem em sociedade. Monstros ou Criaturas: são seres, inteligentes ou não, que normalmente não são encontrados em cidades ou vilas. O termo monstro é apenas um rótulo. Isso não significa que a criatura seja hostil ou perigosa, assim como as pessoas nem sempre são atenciosas ou cooperativas. Da mesma forma que os personagens dos jogadores, os PdMs também podem reagir de inúmeras maneiras em relação a vocês.

Durante uma campanha, os jogadores provavelmente terão um cuidado especial com alguns personagens, que não os seus próprios. Esses PdMs podem ser divididos em três grupos: empregados, seguidores e aliados. Esses são PdMs que, invariavelmente, ajudam os personagens em suas aventuras. Como os próprios nomes sugerem, esses PdMs podem ser convencidos de alguma maneira a ajudar os personagens. Os métodos de persuasão mais comuns são: dinheiro e lealdade.

Empregados

Os PdMs que mais prestam auxílio aos personagens são os empregados. Empregados são pessoas que trabalham por dinheiro. A maioria possui poucas perícias; alguns, mais raros, são verdadeiros mestres no seu ofício. Dentre os mais bem qualificados, é raro encontrar aqueles que também sejam aventureiros. Abaixo seguem alguns tipos comuns de empregados:

Arqueiro	Arquiteto
Armeiro (especialista em armaduras)	Assassino
Padeiro	Ferreiro
Armeiro (especialista em espadas)	Mercenário
Joalheiro	Trabalhador braçal
Mensageiro	Menestrel
Sábio	Marinheiro
Espião	Ladrão

Empregados geralmente só trabalham mediante um contrato, ou contra uma tarefa específica. Por exemplo: um mercenário pode ser contratado apenas por um certo período (um mês, um ano, um dia, etc.); um ladrão pode ser contratado para roubar um item: um sábio pode cobrar por resposta dada; um armeiro pode ser pago pelo tempo e material gastos na manufatura de uma espada; um marinheiro pode ser contratado para uma única viagem, etc. Esses tipos de contrato geralmente são renovados sem maiores dificuldades, desde que o empregado goste de trabalhar para você E o que mais agrada um empregado é pagamento em dia e bons tratos. Eles não possuem qualquer tipo de lealdade aos seus patrões.

Há certos limites quanto ao que um empregado é capaz de fazer, ou não, por seu contratante, como, por exemplo, arriscar a própria vida. Soldados podem fazê-lo no campo de batalha na tentativa de provar o seu valor, mas nem mesmo os mais corajosos (ou tolos) o fazem quando o risco é maior que a glória. Por esse motivo, mercenários raramente aceitam participar da aventura ao lado dos personagens. Mesmo empregados que costumam aceitar missões perigosas (ladrões e espiões, por exemplo) normalmente recusam-se a unir ao grupo. Profissionais solitários aceitam o contrato para um trabalho, desde que possam fazê-lo da sua forma, sem a interferência de ninguém.

Quanto à lealdade, empregados são tão leais quanto a natureza humana permite-lhes ser. Se bem pagos, tratado com humanidade e sob uma liderança carismática, serão gratos e cada vez mais confiáveis com o passar do tempo. Empregados mal remunerados, tratados com injustiça, discriminação, abusos e humilhação por parte de seus patrões não serão, com razão, dignos de confiança. Esse tipo de tratamento é a semente de motins e rebeliões. Um patrão, com um mínimo de bom senso, zelará pelo conforto e pelo moral de seus homens.

Qualquer que seja a sua personalidade, empregados precisam fazer um teste de moral (explicado no Livro do Mestre) toda vez que se encontrarem em uma situação de perigo, ou quando o seu moral for posto em jogo de qualquer outra forma (uma proposta de suborno ou algo parecido).

Encontrar um empregado não é uma tarefa difícil. As pessoas precisam de dinheiro, e farão o melhor que puderem para merecer o pagamento. Só o que você tem a fazer é procurar, ou espalhar pela cidade que precisa de alguém com a perícia necessária. A situação só se complica um pouco quando se precisa de muita gente, ou de um perito em algo exótico, arriscado ou escuso. Você terá que gastar dinheiro a mais só para conseguir a informação certa, procurar nos becos e nas vizinhanças mais perigosas – correndo o risco de ser enganado por pistas falsas – para contratar um assassino ou um espião competente. Conseguir um empregado pode tornar-se uma aventura e tanto!

O pagamento pode variar de algumas peças de ouro por mês até centenas delas por uma missão particularmente perigosa. O renome, experiência ou habilidade de um empregado contam muito ao se decidir seu pagamento. Um sábio, estudando incansavelmente um manuscrito obscuro em busca de uma informação específica, pode cobrar uma taxa alta. O custo de um trabalho também pode ser afetado pelas condições da campanha – o cenário, os acontecimentos recentes, a reputação dos personagens (se houver). Mas a maioria dos empregados cobra o que pensa ser justo pelo seu trabalho, tentando sempre barganhar o melhor preço. O Mestre tem mais informações a respeito dos custos de cada tipo de trabalho, e poderá mudar esses valores de acordo com a campanha.

Seguidores

Muito mais confiáveis que PdMs movidos a peças de ouro, são aqueles que se aliam aos personagens em respeito à reputação do grupo ou de algum personagem individual. A esses PdMs damos o nome de seguidores. Um pequeno destacamento pode ser formado com os seguidores de um personagem de nível considerável. Mas, para ostentar esse status, é preciso, entre outras coisas, que se construa um castelo, que se torne uma vila das mãos de um malfeitor ou que se tenha qualquer outro lugar onde seja possível receber, abrigar e, se necessário, treinar esses homens.

Os seguidores têm as mesmas necessidades e limitações de um empregado. Alguns precisam, inclusive, ser pagos por seus serviços, e também não costumam acompanhar os personagens em suas aventuras. Possuem, no entanto, uma grande vantagem sobre os empregados: não servem segundo as regras de um contrato. Eles se mantêm fiéis, desde que suas expectativas não sejam frustradas. Seguidores são mais leais que empregados, e combatem como se fossem uma tropa de elite (para efeitos de moral). Ao contrário da maioria dos empregados, seguidores podem subir de nível (mesmo que lentamente). Uma tropa composta por seguidores sobe de nível junta. E, finalmente, o personagem não precisa procurar seguidores. Eles vêm até você.

No entanto, eles só vêm uma vez. Não aparecerão outros para repor os mortos em combate (a morte de vários homens sob o seu comando só lhe trará má reputação, desencorajando quem quiser juntar-se à sua tropa). Logo, todo cuidado é pouco. Aconselha-se aos jogadores utilizar seus seguidores mais como guarda-costas e menos como um futuro exército.

Outros personagens atraem seguidores na forma de animais ou criaturas mágicas. Obviamente, nestes casos, o número de seguidores atraídos é bem menor. E apesar de se usar o termo "seguidor", essas criaturas devem ser tratadas como aliadas, no que tange à lealdade. Apesar disso, não devem ser consideradas na contagem do número máximo de aliados permitido pelo carisma (ver Tabela 6), uma vez que, tecnicamente, são seguidores.

Capítulo 11

Aliado

Um *aliado* é muito mais do que um empregado ou seguidor. Aventureiros que servem por vontade própria, e são capazes de arriscar a própria vida por alguém, formam o perfil ideal do aliado; alguém, portanto, raríssimo de se encontrar. Ao contrário do empregado, o aliado tem todo o potencial para se tornar um grande aventureiro. Apesar de reclamar uma parte dos tesouros que ajudou a conseguir, ele não trabalha por dinheiro, mas pela reputação dos personagens e/ou do grupo. Logo, não é comum que aliados ofereçam-se para ajudar um grupo de aventureiros inexperientes. Um aliado pode surgir acompanhado de um ou dois seguidores; esse número pode aumentar, desde que a reputação do aliado também aumente.

Aliados podem entrar no jogo das mais variadas formas. Alguns nada mais são do que antigos empregados ou seguidores, que conseguiram uma posição melhor e, consequentemente, mais poder. Talvez por gratidão a seus antigos senhores, eles se disponham a trabalhar como parceiros justos e confiáveis; ou talvez possam ser empregados de alto nível que criaram um vínculo com os personagens, devido ao longo período de trabalho conjunto. Outros, ainda, podem ser seguidores "condecorados" por serviços prestados ao grupo.

Um aliado é invariavelmente de nível inferior ao dos personagens. Caso o aliado iguale-se, ou ultrapasse esse nível, ele será desligado do grupo em caráter definitivo: é tempo de trilhar seu próprio caminho como aventureiro. Em alguns casos, o aliado é pupilo de um dos personagens. Quando seus conhecimentos igualam-se aos de seu mentor, sua partida é sinal de que o aperfeiçoamento, daqui para a frente, depende única e exclusivamente dele mesmo. Aliados são muito mais que seguidores leais: são amigos e companheiros, e naturalmente esperam ser tratados como tal, não hesitando em abandonar aqueles que os tratam com frieza e desconfiança. O abuso da amizade quase sempre leva ao fim do relacionamento Um aliado é quase um membro do grupo de personagens dos jogadores, e, como tal, merece o mesmo respeito e consideração. Sua ligação mais forte, entretanto, é geralmente com um personagem em especial.

O aliado tentará cooperar com todos do grupo, mas só aceitará ordens diretas de seu elo com a equipe. E se este elo (o personagem do jogador) morrer ou deixar o grupo, o aliado fará uma análise da situação: se, permanecendo com o grupo, estiver dando continuidade aos desejos do amigo que partiu, provavelmente permanecerá com os demais personagens. Caso contrário, deixará o grupo.

O Carisma do personagem determinará quantos aliados ele pode encontrar. Este número não define a quantidade máxima de aliados que o personagem pode ter ao mesmo tempo, mas durante *toda a sua vida*! Em um mundo onde é possível ressuscitar os mortos, é de se esperar que eles tenham essa atenção. Por exemplo: Rupert, o meio-elfo, teve, durante toda a sua vida, o auxílio de sete aliados, que morreram pelos mais diversos

motivos. O carisma de Rupert é 15; logo, seu 7° aliado morto foi o último a que teve direito (o mundo deu sete chances a Rupert, e o meio-elfo não soube aproveitá-las: resta-lhe, agora, lamentar a morte dos companheiros, e carregar a reputação de agourento pelo resto da vida).

Atrair um aliado é algo um tanto quanto difícil. Ninguém pode nomear ou pagar alguém para ser seu amigo – a amizade é um sentimento que cresce à medida que os laços de um bom relacionamento vão se estreitando, o que pode vir através de demonstrações de confiança no trabalho de um empregado, atos heróicos (como salvar a vida de um personagem), amor, ou qualquer outra forma de afeto especial por outros personagens. O Mestre deverá julgar, com o jogador, o momento em que um PdM ficou próximo o suficiente para tornar-se um aliado. Não há quaisquer regras ou procedimentos a serem seguidos para transformar um simples PdM em um aliado; pelo contrário, é uma linha tênue que separa uma condição da outra.

Uma vez que o PdM tornou-se um aliado, as responsabilidades do jogador em relação a ele praticamente dobram, com o jogador passando a controlar a ficha do aliado (é quase – mas não totalmente – como jogar com 2 personagens). Se o Mestre permitir, o jogador terá acesso, também, a todas as habilidades e perícias do aliado, bem como equipamentos, poderes especiais e outros pequenos (porém, importantes) detalhes. Daí por diante, o jogador terá a liberdade de tomar todas as decisões pelo aliado, salvo aquelas que o Mestre julgar incompatíveis com a personalidade do personagem.

Certos abusos, entretanto, são rejeitados pelo aliado: eles não dão nem emprestam seus itens mágicos, não permitem acesso aos seus livros de magia, não toleram o uso de magias que questionem sua lealdade e não aceitam menos que sua parte de direito nos tesouros Fora essas limitações, os aliados costumam fazer tudo o que lhes for solicitado, embora o Mestre continue com o controle de suas ações, uma vez que ele continua sendo um PdM.

Se o jogador não ficar atento às necessidades do aliado, ou ficar agressivo com ele, pode preparar-se para as conseqüências. Essa é a essência dos motins e rebeliões. E uma vez nas mãos de um ex-aliado, só terá a si mesmo para lamentar.

Por outro lado, nem todos os aliados são o paradigma da lealdade: os jogadores devem estar sempre atentos a falsos aliados, que buscam aproximar-se do personagem por algum motivo. Através da história, muitos vilões cruéis e impiedosos posaram de grandes aliados, aguardando o melhor momento para trair e mostrar sua verdadeira face.

Obrigações dos Personagens

Toda vez que um personagem adquire um empregado, seguidor ou aliado, fica automaticamente preso a uma série de obrigações Algumas mais óbvias, combinadas entre o personagem e o PdM. AS condições de trabalho e de pagamento, por exemplo, estão entre os primeiros acertos entre as duas partes. Para os empregados e seguidores, isso representa uma quantia a ser paga por dia, por mês, por semana, ou por serviço realizado, seja em dinheiro ou não. Aliados costumam ter direito a uma parte (metade do valor a que um jogador tem direito) dos tesouros encontrados pelo grupo. Os personagens normalmente contribuem com um pouco dos seus próprios fundos, no pagamento dos subordinados.

As demais obrigações variam. Algumas até merecem alguma atenção, enquanto outras quase nunca fazem diferença. O mais comum é se fornecer comida e abrigo (pelo menos àqueles que estão prestando serviços longe do próprio lar). Outras providências também podem tornar-se necessárias, como cavalos (se for possível pagar), armas, armaduras, e outros bens perdidos em combate. Esse tipo de material é exigido dos contratados assim que se apresentam para o serviço. O que os personagens têm a obrigação de pagar é apenas a reposição deste material (caso seja perdido). Da mesma forma, se os PdMs precisarem locomover-se até o local da missão, é dever dos personagens cobrir as despesas com viagens – por mar ou por terra – providenciando navio ou carroças para levar as bagagens dos contratados.

Uma das mais raras obrigações é a de resgatar o seu contratado. Isso é um pouco menos incomum quando se trata de grandes ataques em massa, onde muitos homens são capturados pelo exército inimigo. Era costume na Idade Média resgatar soldados aprisionados, apenas pagando ao exército inimigo um preço pela liberdade de cada homem. Um soldado raso poderia ser recuperado por 2 po, um padre por 80 po, um cavaleiro por 200 po, e uma pessoa próxima ao rei por 500 po. Esse resgate era pago pelo senhor do prisioneiro. Espera-se que o personagem, como lorde e senhor de muitos, faça o mesmo. É claro que uma parte desse resgate pode ser adquirido com a família do prisioneiro. Geralmente, reféns desse tipo permanecem longos períodos nas mãos dos inimigos, antes que sua "fiança" seja paga. Por outro lado, o personagem que se comprometer – e cumprir– com essa obrigação terá toda a certeza de que, na próxima vez que precisar de seus empregados, seguidores ou aliados, encontrará homens mais leais e dispostos.

Num mundo de fantasia, pode-se esperar também que o contratante arque com as despesas provenientes de magias conjuradas em benefício do contratado. Um personagem pode querer abençoar os seus soldados antes das batalhas, ou curá-los magicamente. O uso de tais magias é altamente recomendado, e de extrema ajuda nos campos de combate. Uma Bênção aumenta a perícia e a resistência de seus soldados em combate, enquanto curas mágicas ajudam a mandar os combatentes feridos mais rapidamente de volta para a batalha. Todo esse aparato bélico/religioso também o tornam mais popular entre seus homens.

Finalmente, é esperado que os personagens ao menos se esforcem para tentar trazer seus aliados de volta à vida. Essa obrigação raramente aplica-se a empregados ou seguidores (mas pode acontecer em casos extremos). A tentativa deve ser honesta e de coração. O personagem não deve pensar que ninguém vai perceber se ele nem tentar. O personagem que volta de uma aventura sem o seu aliado cai sob grande suspeita. E o que se deve procurar sempre é passar a imagem de bom empregador.

Capítulo 13:
Visão e Luz

Antes que o personagem possa iniciar qualquer ação, seja numa masmorra ou em terreno aberto, ele precisa ser capaz de ver o que está fazendo. Sem enxergar seu alvo, as chances de acertá-lo são muito pequenas; se estiver completamente escuro, o personagem não conseguirá ler o pergaminho, ou o "Proibida a Entrada" escrito na parede. No jogo de AD&D, personagens podem enxergar a grandes distâncias, e frequentemente por meios fantásticos que desafiam a lógica.

Limite da Visão

O principal limite de visão diz respeito à distância máxima em que um objeto pode ser visto claramente. Tamanho e condições meteorológicas têm um grande efeito sobre isso. Montanhas podem ser avistadas a grandes distâncias, de 90 a 150 quilômetros ou mais, ainda que sem grandes detalhes. Ao nível do solo, o horizonte encontra-se, aproximadamente, a uma distância entre 8 e 18 quilômetros, mas um personagem normalmente não pode ver um objeto específico a essa distância. O limite da visão para perceber e identificar um objeto do tamanho de um ser humano é muito menor que isso.

Em condições ideais, a distância máxima na qual pode-se enxergar um objeto é de aproximadamente 1.500 metros, se esse objeto estiver em movimento. Se estiver parado é muito provável que não seja visível nem a essa distância. De qualquer forma, se houver movimento, tudo que se pode perceber é: um corpo em movimento. O personagem não tem condições de identificar o objeto, nem o que está fazendo.

A 1.000 metros pode-se distinguir objetos com o tamanho aproximado de um ser humano, estejam em movimento ou não. Geralmente, tamanho e forma também podem ser determinados; no entanto, a identificação exata do tipo de criatura é impossível, a não ser que se trate de um monstro diferente de todos os demais seres.

A 500 metros pode-se perceber a forma, a cor e as dimensões da criatura. Indivíduos ainda não podem ser identificados, a menos que estejam especialmente trajados, ou destacados do grupo. Fardas, brasões ou bandeiras já são visíveis, desde que amplas e nítidas. A maioria dos brasões não pode ser distinguida a essa distância. Atitudes já podem ser determinadas com segurança.

A 100 metros indivíduos podem ser identificados (exceto, é claro, se estiverem sob disfarce). Brasões são nítidos. A maior parte das ações é facilmente vista, embora pequenos acontecimentos possam passar despercebidos.

A 10 metros todos os detalhes, mesmo os menores, são claros. Emoções e ações são percebidas facilmente, incluindo pequenos gestos, como o ato de furtar bolsos (se detectável).

É claro que as condições raramente são perfeitas. Há um grande número de fatores que podem reduzir a visibilidade e alterar os alcances de visualização. A Tabela 62 fornece os efeitos das diferentes condições.

Todas as distâncias da tabela são dadas em metros.

Tabela 62:

Distâncias e Visibilidade

Condições	Movimento	Posição	Tipo	ID	Detalhe
Céu Limpo	1500	1000	500	100	10
Nevoeiro espesso ou nevasca	10	10	5	5	3
Nevoeiro suave ou neve	500	200	100	30	10
Nevoeiro moderado	100	50	250	15	10
Névoa ou chuva leve	1000	500	250	30	10
Noite de lua cheia	100	50	30	10	5
Noite sem lua	50	20	10	5	3
Crepúsculo	500	300	150	30	10

"Movimento" indica a distância máxima a que uma figura móvel pode ser vista. "Posição" é a distância máxima em que a figura pode ser vista, estando ou não em movimento. "Tipo" é a distância máxima em que características gerais da figura podem ser percebidas – como raça. espécie, armas, etc. A distância de "ID" permite identificação exata (ou razoavelmente exata) de indivíduos. Distância de "Detalhe" significa que pequenas ações podem ser vistas claramente.

Há muitos outros fatores, além do clima, que afetam a visão. Tamanho é um fator importante. Ao olhar para uma criatura pequena (tamanho P), todas as categorias da tabela são reduzidas à categoria inferior (com exceção de "Detalhe", que permanece inalterado). Desta forma, sob tempo claro, as distâncias de visualização de uma criatura pequena são: "Movimento", 1.000 metros; "Posição", 500 metros; "Tipo". 100 metros; "ID" e "Detalhe" a 10 metros.

Ao olhar para grandes criaturas, as extensões de "Movimento", "Posição" e "Tipo" são dobradas. Criaturas excepcionalmente grandes podem ser vistas com clareza a distâncias ainda maiores. Grandes grupos de criaturas móveis são visíveis a grandes distâncias. Assim, é fácil ver uma manada de búfalos ou um exército marchando.

As extensões dadas na Tabela 62 não levam o terreno em consideração. Estas são baseadas em terreno plano e aberto. Terrenos acidentados, montanhas, vegetação alta e florestas densas reduzem drasticamente todas as chances de se enxergar uma criatura (o terreno não altera a distância a que se pode ver, mas apenas as chances de se enxergar). Logo, mesmo em um dia claro, florestas podem ocultar um urso até que ele fique a menos de 30 metros de distância. E este continua sendo um "dia claro" para efeitos de visibilidade. O Mestre tem maiores informações sobre os efeitos que o terreno causa à visão.

Um aviso final: as extensões dadas na Tabela 62 referem-se a condições próprias da Terra. As condições de visão em um dos Planos Inferiores, ou a distância do horizonte em um outro mundo, podem ser completamente diferentes. Se o Mestre sentir que deve levar esse tipo de diferença em conta, ele deve instruir-se mais sobre o assunto.

Luz

A maior parte dos personagens não pode enxergar bem sem luz. Algumas condições noturnas (específicas para espaço aberto) são dadas na Tabela 62, mas todas assumem uma pequena quantidade de luz natural. Em condições de total ausência de iluminação, a visão é impossível, a menos que uma fonte de luz seja carregada pelo grupo.

Diferentes fontes de luz iluminam áreas de tamanhos diferentes. A Tabela 63 fornece os raios médios de alcance e a duração para os tipos mais comuns de fontes de luz. ("braçada" refere-se à quantidade máxima de madeira que um homem pode carregar nos braços): É claro que, apesar de permitir aos personagens enxergar, a lanterna e o fogo apresentam algumas desvantagens. A maior de todas é que se torna bastante complicado realizar movimentos de maneira furtiva, ou sem ser visto, carregando uma fonte de luz. É difícil não ser notado quando se tem a única vela do local, ou quando você está carregando a única tocha da masmorra. Pior ainda, as criaturas não só podem vê-lo, como ainda o fazem antes que você seja capaz de vê-las, (uma vez que a fonte de luz ilumina a área ao seu redor, fica fácil para que os outros notem sua presença). Personagens devem sempre manter esses riscos em mente.

Infravisão

Alguns personagens e monstros têm o poder da infravisão. Este fato pode ter dois significados diferentes, depedendo do que o Mestre decidir utilizar – a regra padrão ou a regra opcional (isto é discutido no Livro do Mestre). É o Mestre que deve dizer aos jogadores como pretende que a infravisão funcione. Independente de qual regra venha a ser adotada (e suas conseqüências), o alcance da infravisão é, para a maioria, de 18 metros, a menos que outro critério seja estabelecido.

Usando Espelhos

Há momentos em que pode ser muito útil para os personagens olhar para um objeto ou criatura através do reflexo em um espelho. Isto é particularmente útil em se tratando de criaturas como uma medusa, cujo olhar pode transformá-lo em pedra. Quando o espelho é usado, uma fonte de luz deve estar presente. Além disso, orientar suas ações com base no que se vê por um espelho pode ser bastante confuso (tente e comprove). Assim, todas as ações que exigem um teste de habilidade ou de perícia – bem como a jogada de ataque – sofrem uma penalidade de -2. O personagem também perde todos os bônus de Destreza para sua categoria de armadura, se estiver enfrentando um adversário visto apenas através do reflexo num espelho.

Tabela 63:

Fontes de Luz

Fonte	Raio	Duração
Farolete	72 metros	30 min./meio litro
Fogueira	15 metros	30 min./braçada
Lanterna furta-fogo	18 metros	2 horas/meio litro
Fogueira de acampamento	10 metros	1 hora/braçada
Vela	1,5 metro	10 min./cm
O Brilho do Alvorecer	18 metros	Indefinido
Lanterna Coberta	10 metros	2 horas/meio litro
Brilho do Perpétuo Alvorecer	6 metros	Variável
Tocha	4,5 metros	30 minutos
Arma **	1,5 metros	Como desejado

* A luz destas fontes não é emitida num formato esférico ou circular e. portanto, não dispõe de um raio. Ao contrário, essa lu irradia-se como um cone. No limite de sua extensão, o cone de luz de um farolete projeta um círculo de luz com 27 metros de diâmetro. A lanterna furta-fogo. por sua vez, projeta um círculo de 6 metros.

** Armas mágicas podem emitir luz se o Mestre aceitar esta regra opcional.

Capítulo 14:
Tempo e Movimento

Assim c,omo no mundo real, o tempo existe nos mundos de AD&D. Semanas correm, enquanto arcanos pesquisam magias. Os dias se vão, à medida que os personagens cavalgam através do país. Horas passam, enquanto ruínas são exploradas. Minutos voam durante batalhas Todos os exemplos acima representam passagens de tempo.

Há dois tipos diferentes de tempo que são discutidos nestas regras: *Tempo de jogo* é o tempo imaginário que se passa dentro do universo do jogo. *Tempo real* é o tempo no mundo real, aquele que passa para os jogadores e para o Mestre enquanto jogam AD&D. Os dois tempos são muito diferentes; jogadores e Mestres devem ser cuidadosos ao distinguir tempo de jogo de tempo real.

Por exemplo, quando a Delsenora pesquisa uma magia por três semanas, estas são três semanas de tempo de jogo. Delsenora está fora de ação, enquanto três semanas se passam no mundo da campanha. Uma vez que nada de interessante acontece a ela durante esse tempo de pesquisa, devem ser necessários apenas um ou dois minutos de tempo real para lidar com a situação. A passagem em tempo real seria alguma coisa como:

Louise (jogadora de Delsenora): "Delsenora vai pesquisar sua nova magia." Mestre: "Certo, vai levar três semanas. Nada acontece com ela. Enquanto ela estiver fazendo isso, vocês terão a chance de curar seus ferimentos e cumprir com alguns deveres que estejam negligenciando. Johann [apontando para outro jogador], é melhor você passar algum tempo na igreja. O patriarca anda um pouco irritado porque você não tem assistido às cerimônias."

Jon (jogador de Johann): "Eu não posso sair e ganhar um pouco mais de experiência?" Mestre (não desejando lidar com um grupo divido): "O patriarca murmura algo a respeito de faltar com as obrigações para com sua divindade, enquanto esfrega várias vezes o símbolo sagrado. Sabe, não é muito freqüente que personagens de nível baixo como o seu tenham audiências pessoais com o patriarca. O que você me diz?"

Jon: "Maravilha. Uma dica sutil. Vou ficar e ser um bom garoto."

Mestre: "Então, perfeito! As três semanas passam. Nada acontece. Del, faça sua jogada para a pesquisa de magia."

Assim, três semanas de tempo de jogo se passam em poucos minutos de tempo real.

A importância do tempo de jogo é que, à medida que a campanha prossegue, os personagens tendem a ficar mais envolvidos em diferentes projetos que consomem tempo. Três personagens podem partir numa viagem de quatro semanas através do reino, enquanto um mago pesquisa por outras três semanas.

Na estalagem, um homem de armas descansa e cura seus ferimentos por mais duas semanas. É importante observar quanto tempo é gasto em diferentes tarefas, de modo a tornar possível acompanhar as atividades de cada personagem.

O tempo na campanha é medido como na vida real: anos, meses, semanas, dias, horas, minutos e segundos. Uma vez, entretanto, que este é um jogo de fantasia, o Mestre pode criar calendários totalmente diferentes para o seu mundo. Pode ser que existam apenas 10 meses no ano, ou 63 dias num mês. No começo do jogo, esses elementos não são tão importantes e os jogadores não precisam se preocupar com eles logo de cara. Com a seqüência das aventuras, no entanto, o calendário da campanha torna-se familiar aos jogadores.

Rodadas e turnos são unidades de tempo usadas com freqüência em AD&D, particularmente para magias e combates. Uma rodada dura, aproximadamente, um minuto (o que não deve ser levado ao pé da letra, a fim de garantir ao Mestre certa flexibilidade durante o combate). Um turno é igual a dez minutos de tempo de jogo. Turnos são normalmente usados para medir tarefas específicas (tais como buscas) e certas magias. Assim, uma magia que dura dez turnos vai demorar 100 minutos ou 1h40min para acabar.

Movimento

Bem próximo ao tempo está o movimento. É claro que seu personagem é capaz de se mover, do contrário as aventuras seriam por demais estáticas e maçantes. Mas quão rápido ele pode ir? Se um devorador de carniça, verde e rastejante, está perseguindo Rath será o respeitável anão rápido o suficiente para escapar? Seria Rath capaz de despistar um elfo irritado, mas bem *carregado*? Cedo ou tarde, essas considerações tornam-se importantes para os personagens.

Todos os personagens têm taxas de movimentação baseadas em suas raças. A Tabela 64 lista as taxas de movimentação para personagens de diferentes raças, com *carga normal*.

Tabela 64:

Taxas-Base de Movimentação

Raça	Pontos
Humano	12
Anão	6
Elfo	12
Meio-elfo	12
Gnomo	6
Halfling	6

Um personagem pode andar dezenas de metros em uma única rodada. Um humano com carga normal pode andar 120 metros em um minuto. Um anão, similarmente equipado, pode andar 60 metros nesse mesmo tempo.

Um personagem, porem, pode ter que andar mais lentamente do que isso. Se estiver carregando equipamento, por exemplo, ele pode mover-se com menor velocidade devido a sua carga (veja "Carga" no Capítulo 6: Dinheiro e Equipamento), se essa regra opcional for usada. Quanto mais equipamento o personagem carrega, mais sua velocidade diminui, ate alcançar um ponto em que ele mal pode mover-se.

Quando um personagem move-se através de uma masmorra, ou outro cenário semelhante, sua taxa de movimentação corresponde a um terço de sua taxa de movimentação normal (faça o calculo como se o personagem estivesse ao ar livre e, depois, divida por 3). Assume-se que o personagem esta movendo-se mais cuidadosamente, prestando atenção ao que ele vê e ouve, enquanto evita armadilhas e perigos inesperados. Novamente, esta taxa pode ser diminuída se o sistema opcional de carga for usado.

Personagens podem também mover-se mais rapidamente que o ritmo normal de caminhada. Na masmorra, ou em qualquer espaço similar, o personagem pode, automaticamente, aumentar sua movimentação para o ritmo normal de caminhada. Fazendo isso, porém, o personagem sofre uma penalidade de -1 em sua chance de ser surpreendido e dá um bônus de +1 àqueles que poderiam ser surpreendidos por ele. Movimentando-se tão rapidamente, ele não estará tomando cuidado em disfarçar o barulho de sua passagem nos limites ecoantes do subterrâneo. Além disso, não perceberá armadilhas, portas secretas ou outros detalhes incomuns.

Certamente, também é possível para um personagem manter-se em passo acelerado, ou correr – algo especialmente útil ao ser caçado por criaturas mais temíveis do que as que apreciaria encontrar. O método mais simples de lidar com esses casos é jogar um dado de iniciativa. Se o personagem fugitivo vencer, ele aumenta a distância entre ele e seus perseguidores em 10 metros X a diferença entre os dois dados (ou um terço disso, se o Mestre achar mais apropriado). Isto é repetido a cada turno até que o personagem escape ou seja capturado. (Caso isso não pareça realista, lembre-se de que o medo e a adrenalina podem fazer coisas surpreendentes!)

Acelerar e Correr (Regra Opcional)

Se o Mestre desejar uma maior precisão durante situações de perseguição, as velocidades dos envolvidos podem ser calculadas exatamente. (Mas isso consome tempo e pode esfriar um momento emocionante do jogo.) Usando esta regra opcional, um personagem sempre poderá dobrar sua taxa de movimentação (em metros) para um passo mais acelerado (como se estivesse participando de uma prova de fundo, semelhante a uma maratona). Assim, um personagem com uma taxa de movimentação igual a 12 pode percorrer 240 metros numa rodada. A passo acelerado, um personagem pode ser mantido automaticamente por um número de rodadas igual à sua Constituição. Quando esse limite for alcançado, o jogador deve jogar um teste de Constituição, com sucesso, ao final de cada rodada em que a velocidade for mantida. Não há modificadores para esse teste. Assim que um teste de Constituição fracassar, o personagem deve parar e descansar por tantas rodadas quanto as que ele passou naquela velocidade. Depois disso, ele pode voltar ao seu ritmo acelerado sem penalidades (embora as mesmas limitações quanto à duração se apliquem).

Se o ritmo acelerado não for suficiente, o personagem também pode correr (como se estivesse participando de uma prova de velocidade, semelhante aos 100 metros rasos). Se fizer um teste de Força com sucesso, ele pode mover-se a três vezes sua taxa normal; se fizer o teste de Força com uma penalidade de -4, o personagem

pode quadruplicar sua taxa normal; se o teste de Força for realizado com uma penalidade de -8, ele pode quintuplicar sua taxa normal. Falhar em um teste de Força significa apenas que o personagem não pôde aumentar sua velocidade ao nível que estava tentando alcançar, mas pode manter-se correndo no ritmo em que estava antes da falha. Quando o personagem falha em um teste de Força, para alcançar um determinado nível de corrida, ele não pode tentar alcançar aquele nível novamente na mesma corrida.

Correr continuamente requer um teste de Constituição a cada rodada, com penalidades que dependem de há quanto tempo e quão rapidamente o personagem tem estado correndo. Há uma penalidade de -1 para cada rodada de corrida à velocidade tripla, uma de -2 para cada rodada de corrida à velocidade quádrupla, e uma de -3 para cada rodada de corrida à velocidade quíntupla (essas penalidades são cumulativas). Se passar no teste, o personagem pode continuar àquela velocidade pela próxima rodada. Se falhar no teste, ele ficou exausto e precisa parar de correr. Exausto, precisa descansar um turno pelo menos.

Por exemplo, Ragnar, o ladrão, tem Força 14, Constituição 15 e uma taxa de movimentação igual a 12. Ao ser perseguido pela guarda da cidade, ele acelera para 240 metros por rodada. Infelizmente, eles também. Sua Constituição é 15, então ele pode continuar por pelo menos quinze rodadas, e decide correr. O jogador faz um teste de Força, conseguindo 7. Ragnar aperta mais o passo, aumentando a velocidade para 360 metros por rodada (velocidade tripla). Alguns dos guardas desistem da corrida, mas poucos continuam firmes. Ragnar agora tem uma penalidade de -1 ao seu teste de Constituição. Um 14 é obtido, então ele passa por um triz.

Mas um dos guardas ainda está no pé dele! Em desespero, Ragnar tenta ir mais rapidamente (tentando alcançar quatro vezes sua velocidade de caminhada). No teste de Força sai um 18: ele simplesmente não tem mais gás, e não pode correr mais rápido, mas ainda está correndo três vezes mais rápido que sua velocidade de caminhada. O jogador precisa agora fazer um teste de Constituição com uma penalidade de -2 (por duas rodadas correndo a velocidade tripla). O jogador lança o dado e consegue 4 – sem problema! E só, então, o último guarda desistir da corrida. Ragnar não arrisca e continua correndo. Na próxima rodada outro teste de Constituição é necessário, com uma penalidade de -3. O jogador tira um 18. Exausto, Ragnar procura refúgio em um beco escuro, tomando o cuidado de sair de vista.

Cruzando Grandes Distâncias

Um dia de marcha normal dura 10 horas, incluindo paradas de duração razoável para descanso e refeições. Sob condições normais, um personagem pode andar três vezes sua taxa de movimentação em quilômetros nessas 10 horas. Assim, um homem com carga normal pode andar 36 quilômetros através de terreno aberto.

Os personagens podem entrar em marcha forçada, apressando-se intencionalmente e correndo o risco da exaustão A marcha forçada permite a um personagem viajar a quatro vezes sua laxa de movimentação em quilômetros (assim um homem normal poderia marchar forçado 48 quilômetros por dia). Ao fim de cada dia de marcha, o personagem ou criatura deve fazer um teste de Constituição. Grandes grupos (como unidades de exército) fazem o teste com a Constituição média do grupo (membros mais fracos são auxiliados, encorajados e incentivados por seus pares). Monstros devem fazer um teste de resistência à morte ao fim de cada dia de marcha forçada (uma vez que eles não têm valores para Constituição)

Uma penalidade de -1 é aplicada ao teste de Constituição para cada dia consecutivo gasto em marcha forçada. Passando no teste, o ritmo de marcha forçada pode ser mantido no dia seguinte. Caso contrário, nenhuma outra tentativa de marcha forçada poderá ser feita, até que os personagens tenham se recuperado completamente do desgaste. A recuperação requer meio dia de descanso por dia de marcha forçada.

Mesmo que falhe no teste de Constituição, o personagem pode continuar sua viagem, com seu movimento à taxa normal

Um prejuízo da marcha forçada, é que cada dia nesse ritmo resulta em uma penalidade de -1 para todas as jogadas de ataque. Este modificador é cumulativo. Meio dia de descanso é necessário para remover a penalidade ganha por um dia de marcha forçada Personagens que conseguiram marchar forçado por oito dias consecutivos, sofrerão uma penalidade de -8 em suas jogadas de ataque, e precisarão de quatro dias de descanso para voltar a atacar normalmente.

Movimentação por longas distâncias pode ser aumentada ou diminuída por diversos fatores. O tipo de terreno pode acelerar ou retardar o movimento, estradas bem mantidas permitem uma marcha mais rápida, enquanto montanhas sem trilhas reduzem a marcha a um ritmo de tartaruga. Falta de água e de comida, ou o sono, enfraquecem os personagens. Tempo ruim diminui seu ritmo. Todos esse fatores estão detalhados no Livro do Mestre.

Natação

Todos os personagens são nadadores Natação destreinados ou peritos (aqueles que têm a perícia Natação).

Para o Mestre determinar qual é exatamente a habilidade em natação dos personagens, deve levar em conta as condições de sua campanha: se os personagens nasceram em algum lugar próximo ao mar, ou a um grande lago, são grandes as chances de que saibam nadar Ser marinheiro, entretanto, não garante ao personagem saber nadar. Muitos marinheiros medievais ou piratas sangrentos nunca aprenderam, desenvolvendo assim um medo mórbido de água! Essa é uma das coisas que tornaram o "andar na prancha" um castigo tão temido. Além disso, alguns tipos de personagens são normalmente desconfiados da água e da natação. Embora isso possa variar de campanha para campanha, anões e halflings normalmente não sabem nadar.

Nadadores destreinados são pessoas realmente desafortunadas. Quando estão com carga normal, eles podem conseguir um grosseiro nado "cachorrinho" em águas calmas. Se as águas estão agitadas, a correnteza é forte ou a profundidade excessiva (no mar ou bem no centro de um lago), nadadores destreinados podem entrar em pânico e afundar. Se estiverem carregando equipamento suficiente para diminuir sua taxa de movimentação, acabam afundando como pedras, incapazes de manter a cabeça tora da água. De maneira alguma eles fazem qualquer progresso perceptível (a não ser, é claro, que o objetivo seja afundar sob a superfície).

Nadadores peritos são capazes de nadar, mergulhar e subir à superfície com variados graus de sucesso. Todos os personagens peritos são capazes de nadar à metade de sua taxa de movimentação atual em terra. 10 metros, contanto que não estejam vestindo armadura de metal. Um personagem com uma laxa de movimentação de 12 poderia nadar 60 metros numa rodada Personagens cujas taxas de

movimentação tenham sido reduzidas para 1/3, ou menos do normal (devido ao equipamento), ou estejam vestindo armadura de metal não podem nadar – o peso do equipamento os faria afundar. Eles podem ainda andar no fundo, porém a um terço de sua taxa de movimentação atual.

Nadadores peritos podem dobrar sua velocidade de natação, se um teste de Força é feito com sucesso (contra metade do valor da Força normal do personagem). Para um personagem com uma taxa de movimento igual a 12, um teste com sucesso significa que ele pode nadar 120 metros em uma rodada, um desempenho Olímpico.

Assim como correr, nadar não é algo que o personagem possa fazer indefinidamente: seu rendimento muda de acordo com o ritmo imposto. Desse modo, ele pode se mover tanto em curtas disparadas como num filmo mais lento, porém mais duradouro.

Nadando à metade de sua velocidade normal, ou em águas tranqüilas, o personagem pode manter o ritmo por um número de horas igual ao valor de sua Constituição (embora tenha que abandonar a maior parte de seu equipamento), após o quê, um teste de Constituição deve ser feito para cada hora adicional. Para cada hora extra de nado. 1 ponto de Constituição é temporariamente perdido (como recuperar pontos de habilidade perdidos é explicado abaixo).

Cada hora passada nadando, causa uma penalidade cumulativa de -1 para todas as jogadas de ataque.

Isso, se as águas estiverem calmas. Se o mar estiver agitado, um teste de Constituição deve ser feito a cada hora passada nadando, independendo da Constituição do personagem. Águas revoltas podem exigir testes mais freqüentes; mares em ressaca ou tempestades pesadas talvez exijam um teste a cada rodada. O Mestre pode decidir que as condições adversas causam, ao valor da Constituição do personagem, uma queda maior que 1 ponto por hora.

Se o personagem falhar em seu teste de Constituição, ele precisa flutuar por meia hora antes que possa continuar nadando (o tempo de flutuação conta como tempo gasto nadando, para propósitos de perda de pontos de Constituição).

Um personagem se afoga se o valor de sua Constituição cair a 0.

Por exemplo, uma onda enorme surpreende Fiera (uma elfa) e a derruba do barco durante a noite. Felizmente ela sabe nadar, e que a terra firme está próxima. Bravamente ela parte, atravessando as águas calmas. O valor de sua Constituição é 16. Depois de 14 horas de nado firme, ela avista uma ilha ao horizonte. Mais 2 horas e ela está mais próxima, mas ainda tem nado á frente. Durante a próxima hora (sua 17ª na água), a Constituição cai para 15 (a penalidade no ataque é de -17!) e ela deve passar num teste de Constituição. O dado pára no 12 – ela passa. Na última hora, a 18ª, os mares tornam-se revoltos. A Constituição agora é 13 (o Mestre decidiu que

os mares agitados fizeram-na perder 2 pontos nesta hora), e o Mestre decide que a elfa precisa passar num teste de Constituição extra para alcançar a praia. Ela obtém um 5 e se joga na praia, exausta.

Personagens também podem nadar longas distâncias em ritmo acelerado, embora sob um risco maior. Nadar à taxa de movimentação normal do personagem (em vez da velocidade normal de nado, que é metade dessa taxa) requer um teste de Constituição a cada hora, reduz Força e Constituição em 1 ponto/hora e resulta numa penalidade cumulativa de -2 às jogadas de ataque por hora nadando. Personagens podem nadar a duas vezes essa velocidade (velocidade de nado normal quádrupla), mas devem lazer um teste a cada turno e sofrer as penalidades acima por cada turno gasto nadando. Novamente, quando um valor de habilidade alcança 0, o personagem afunda e se afoga.

Ao alcançar a margem, personagens podem recobrar pontos de habilidades perdidos e neutralizar as penalidades de ataque descansando. Cada dia de repouso recupera 1d6 pontos de habilidade (se pontos, tanto de Força como de Constituição, foram perdidos, jogue 1d3 por cada habilidade para determinar pontos recuperados) e remova 2d6 pontos da penalidade de ataque. Repouso exige comida e água adequados. Personagens não precisam estar plenamente descansados antes de assumir qualquer atividade, embora os valores de habilidade modificados sejam tratados como valores atuais do personagem, até que ele tenha descansado o suficiente para se recobrar completamente do cansaço.

Para continuar o exemplo anterior com Fiera: depois da última hora difícil na água ela alcança a costa. Sua Constituição é 13 e ela terá uma penalidade de -18 em sua jogada de ataque. Exausta, a náufraga encontra algumas frutas maduras e cai deitada à sombra de uma palmeira. Durante todo o dia seguinte, ela descansa. No fim do dia joga um 4 em 1d6 e recobra 4 pontos de Constituição, restaurando-a ao normal. Um 8 é conseguido para reduzir a penalidade de alague, e no dia seguinte ela sofre apenas uma penalidade de -10. O próximo dia de descanso abaixa sua penalidade em 6 pontos, para um novo total de -4. O terceiro acaba com a penalidade. Então, em três dias, ela se recobrou totalmente de sua difícil experiência de 18 horas na água.

Prendendo a Respiração

Sob circunstâncias normais (com uma boa golfada de ar e sem realizar atos extenuantes), um personagem pode prender a respiração por até um terço de seu valor de Constituição em rodadas (arredondando para cima). Se o personagem está fazendo algum esforço, esse tempo cai pela metade (novamente arredondando para cima). Personagens reduzidos a um terço ou menos de suas taxas de movimentação normais, devido à carga, são sempre considerados como "se esforçando". Se incapazes de tomar um bom fôlego, esses tempos são reduzidos à metade. Todos os personagens são capazes de prender suas respirações por uma rodada, independente das circunstâncias.

Quando tentar prender sua respiração além de seu limite de tempo, o personagem deve fazer um teste de Constituição a cada rodada. O primeiro teste não tem modificadores, mas cada teste subseqüente sofre uma penalidade cumulativa de -2. Quando falhar pela 1ª vez em um teste, o personagem precisa respirar (se não alcançar a superfície ele se afogará).

Mergulhando: Todos os personagens podem mergulhar a uma profundidade de 6 metros por rodada. Para cada categoria de carga acima de carga normal (ou por cada ponto de movimentação abaixo da taxa de movimentação normal do personagem, se este sistema opcional é usado), meio metro é adicionado a esta profundidade (o peso adicional ajuda a puxar o personagem para baixo). Uma corrida curta, ou mergulhar de 1 ou 2 metros de altura, adicionam 3 metros de profundidade à primeira rodada de um mergulho. Para cada 3 metros de altura acima da água, um adicional de 1,5 metros é somado à profundidade, até uma adição máxima de 6 metros. Assim, com uma corrida e de uma altura de 12 metros ou mais, um homem com carga normal pode mergulhar 15 metros em uma única rodada.

Vindo à tona: Um personagem pode normalmente subir à laxa de 6 metros por rodada. Esta taxa é reduzida em meio metro para cada categoria de carga acima de carga norma! – ou por cada ponto de movimentação abaixo da taxa de movimentação normal do personagem (se este sistema opcional é usado). Observe que, sob o sistema opcional de carga, personagens considerados com carga pesada (ou seja, que perderam 10 ou mais pontos de sua taxa de movimentação devido à carga atual) não conseguem sequer nadar até a superfície. Personagens simplesmente flutuando para a superfície (inconscientes, por exemplo) sobem com uma velocidade igual a 1,5 metro/rodada menor que a daqueles com a mesma carga, mas que estão ativamente nadando para a superfície. É bem possível para um personagem moderadamente pesado afundar, se não fizer algum esforço para manter-se na superfície.

Embora ladrões tenham talentos especiais de escalada, todos os personagens são capazes de escalar com maior ou menor dificuldade. A capacidade de escalar está dividida em três categorias: ladrão, montanhista e inábil.

Ladrões são os mais habilidosos na escalada e os únicos personagens que podem escalar superfícies muito lisas, lisas ou irregulares sem o uso de cordas ou outro equipamento. Eles são os mais rápidos de todos os escaladores e têm a menor chance de cair.

Personagens montanhistas são aqueles com a perícia de montanhismo, ou que o Mestre julgue possuidores desta habilidade. Eles tem uma porcentagem em escaladas melhor que personagens inábeis. Montanhistas com equipamento apropriado podem escalar superfícies muito lisas, lisas ou irregulares. Eles podem auxiliar personagens inábeis em todos os tipos de escalada.

Escaladores inábeis compõem a vasta maioria dos personagens. Apesar de poderem, por exemplo, subir em rochas, eles não sabem usar o equipamento de escalada ou lidar com superfícies muito lisas, lisas ou irregulares. Possuem a mais baixa taxa de sucesso em escaladas de todos os personagens.

Calculando a Chance de Sucesso

A chance de sucesso em uma escalada é calculada tomando-se o nível de capacidade do personagem (dado como uma porcentagem) e modificando-o para sua raça, condição da superfície e modificadores circunstanciais. A Tabela 65 lista as porcentagens para as diferentes categorias de escaladores.

A chance de sucesso apontada na Tabela 65 é modificada por muitos fatores. Alguns permanecem inalterados de escalada para escalada (como a raça do personagem) e podem ser computadas no valor-base do personagem. Outros dependem das condições de uma dada escalada. Todos esses modificadores circunstanciais estão listados na Tabela 66.

O resultado final das Tabelas 65 e 66 é o número que o personagem usa para testes de Escalada. Um teste de Escalada é feito jogando o dado porcentual. Se o número obtido é igual ou menor que o número resultante das Tabelas 65 e 66, o personagem passa no teste de Escalada. Jogadas acima deste número indicam falha.

Um teste de escalada deve ser feito a qualquer hora em que um personagem tente escalar uma altura de 3 metros ou superior. Esse teste deve ser feito antes que o personagem alcance os primeiros 3 metros de escalada. Se passar no teste, ele poderá continuar subindo. Se falhar, ele será incapaz de encontrar uma rota e não pode nem mesmo tentar a subida. Nenhuma outra tentativa pode ser feita por aquele personagem, a não ser que ocorra algum tipo de mudança, seja uma mudança significativa de local (800 metros ou mais ao longo da encosta de um penhasco) ou uma melhora na chance de sucesso do personagem.

Por exemplo, Brondvrouw, a gnoma, é uma escaladora inábil. Sua chance normal de sucesso é de 25% (40% -15% por ser uma gnoma). Ela foi separada do restante do grupo por um penhasco acidentado, de 15 metros de altura. Felizmente, o penhasco está seco e a rocha parece sólida. Ela faz uma tentativa, mas um 49 é obtido no dado porcentual, não conseguindo escalar o penhasco. Então, um de seus amigos no alto lembra-se de baixar uma corda. Com a corda, Brondvrouw pode novamente tentar a escalada, uma vez que sua chance agora é de 80%. Um 27 é obtido e ela faz a subida.

Em escaladas particularmente longa – aquelas maiores que 30 metros ou necessitando mais que um turno (dez minutos) para se completar – o Mestre pode exigir testes adicionais. A freqüência desses testes é decidida pelo Mestre. Os personagens que falharem em um teste podem cair de grandes alturas, portanto é sábio carregar cordas e ferramentas.

Taxas de Escalada

Escalar é diferente de andar ou qualquer outro tipo de movimento que um personagem possa fazer. A taxa com que um personagem move-se, varia muito com os diferentes tipos de paredes e superfícies a serem escaladas. Vá para a Tabela 67. Cruze o tipo de local a ser escalado com a condição da superfície, Multiplique o número apropriado da tabela pela taxa atual de movimentação do personagem, e depois multiplique o resultado por 30. O produto final será a taxa de escalada para o personagem, em centímetros por rodada, em qualquer direção (para cima, para baixo ou lateralmente).

Todas as taxas de movimentação dadas na Tabela 67 são para personagens não-ladrões; estes são capazes de escalar ao dobro da taxa de movimentação para personagens normais.

Ragnar, o ladrão, e seu companheiro Rupert (um meio-elfo) estão escalando um penhasco com parapeitos ásperos. Uma chuva recente deixou a superfície um pouco escorregadia. Ragnar tem uma taxa de movimentação igual a 12, e a de Rupert é igual a 8. Ragnar pode cobrir 360 centímetros por rodada (12 x 1 x 30, uma vez que ele é um ladrão), mas Rupert enfrenta o caminho ao ritmo de 120 centímetros por rodada (8 x * x 30). Se Ragnar tivesse subido primeiro, e então baixado uma corda para Rupert, o meio-elfo poderia ter escalado a uma taxa de 240 centímetros por rodada usando corda e parede (8 x 1 x 30).

Tabela 66:

Modificadores para Escaladas

Situação	Modificador
Apoios manuais abundantes (arbustos, árvores, saliências)	+40%
Corda e parede**	+55%
Inclinação para dentro	+25%
Armadura	
Loriga segmentada ou cota de talas	-25%
Armadura simples, completa, de batalha ou de bronze	-50%
Brunea ou cota de malha	-15%
Corselete de couro batido ou acolchoado	-6%
Raça do personagem*	
Anão	-10%
Gnomo	-15%
Halfling	-15%
Carga	-5
Condição da superfície	
Levemente escorregadia (molhada ou esfacelando-se)	-36%
Escorregadia (com gelo, lodo)	-40%
Escalador ferido abaixo de meio dos PV	-10%

* Estes são os mesmos modificadores dados na Tabela 27. Tenha certeza de que personagens ladrões não sejam penaliza dos duas vezes por sua raça.
** Corda e parede aplica-se na maioria das situações de escalada, em que o personagem é capaz de apoiar seus pés contra a superfície e usar uma corda para ajudá-lo na tarefa. Isto é -5% por categoria de carga acima de carga normal ou por ponto de taxa de movimentação perdido.

Tabela 65:

Taxas-Base de Sucesso em Escaladas

Categoria	Taxa de Sucesso
Ladrão com perícia montanhismo*	Escalar muros % + 10%
Ladrão	Escalar muros %
Perícia montanhismo*	40% + 10% por ponto de perícia
Montanhista (decidido pelo Mestre)	50%
Escalador inábil	40%

* Apenas se o sistema opcional de perícias for usado

Tipos de superfícies

Superfícies muito lisas incluem extensões de rocha plana, sem fissuras, paredes de madeira aplainadas e paredes metálicas soldadas ou rebitadas. Paredes completamente lisas e totalmente intactas não podem ser

Capítulo 14

escaladas por alguém sem ferramentas.

Paredes lisas e rachadas incluem a maior parte dos tipos de alvenaria bem-feita, paredes de cavernas, paredes de castelos conservados e encostas de penhascos levemente erodidas.

Encostas *irregulares* são a maioria dos penhascos naturais, alvenaria malfeita, ou mal conservada, e paredes ou cercas de madeira típicas. Qualquer superfície de pedra natural é uma superfície irregular.

Irregular com parapeitos é uma categoria similar às encostas irregulares, só que dotada de apoios (plataformas ou reentrâncias) com 8 centímetros ou mais de largura. Penhascos que sofreram erosão glacial e chaminés naturais estão nesta categoria, assim como construções de alvenaria caindo em ruínas.

Paredes de gelo são penhascos ou encostas feitos inteiramente de gelo. Trata-se de um tipo de terreno extremamente perigoso, mais que as paredes lisas e muito lisas; assim, um teste de Escalada deverá ser feito a cada rodada por qualquer personagem que esteja tentando mover-se numa parede de gelo e sem ferramentas.

Árvores incluem escaladas em armações abertas, como andaimes ou palanques, bem como árvores propriamente ditas.

Paredes inclinadas são aquelas íngremes demais para se subir andando, embora não o suficiente para se considerar um penhasco. Se o personagem falhar em um teste de Escalada, em parede inclinada, sofrera dano apenas se falhar, também, em um teste de resistência a petrificado. Se o teste for bem-sucedido, o personagem desliza uma pequena distância, mas não se machuca.

Corda e parede requerem que o personagem use uma corda e seja capaz de apoiar-se contra uma superfície sólida.

Ações Durante a Escalada

Apesar de ser possível para os personagens realizarem outras ações durante uma escalada, como lançar magias ou lutar, isso é bem complicado. Arcanos devem estar bem equilibrados e apoiados à superfície para poderem usar

Tabela 67:

Condições de Superfície

Tipo de Superfícies	Seca	Pouco escorregadia	Escorregadia
Muito lisa*	¼	-**	-**
Lisa, rachada*	½	1/3	¼
Irregular*	1	1/3	¼
Irregular c/ parapeitos	1	½	1/3
Parede de gelo	-	-	¼
Árvore	4	3	2
Parede inclinada	3	2	1
Corda e parede	2	1	½

* Personagens não-ladrões precisam ser montanhistas e ter as ferramentas apropriadas (pinos de fixação, corda, ele.) para escalar estas superfícies.
** Personagens ladrões conseguem escalar superfícies muito lisas e pouco escorregadias a 1/4. Nem mesmo ladrões conseguem escalar superfícies muito lisas e escorregadias.

magias

Personagens em escalada perdem todos os bônus para Categoria de Armadura devidos à Destreza ou ao uso de escudo, e também sofrem a maioria dos ataques pelas costas. Suas próprias jogadas de ataque, dano e resistência sofrem penalidades de -2. Aqueles atacando por cima ganham um bônus de +2 para suas jogadas de ataque, enquanto aqueles atacando por baixo sofrem uma penalidade adicional de -2.

Um personagem não pode usar uma arma de duas mãos durante a escalada. O Mestre pode perdoar essas penalidades, se achar que o personagem alcançou um lugar de chão firme. Se for atingido enquanto estiver escalando (com qualquer quantidade de dano), o personagem deve fazer imediatamente um teste de Escalada. Falha, para um personagem que usa cordas, significa que ele passa uma rodada recobrando seu equilíbrio; um personagem que não use cordas cai, caso falhe nesse teste.

Ferramentas de Escalada

Ferramentas são uma parte essencial do equipamento de qualquer montanhista, e todas as escaladas podem ser beneficiadas com seu uso. As ferramentas de montanhismo incluem corda, pinos de fixação (cravos) e picaretas para o gelo. Não é verdade, no entanto, que a principal função das ferramentas é auxiliar na escalada. O principal propósito dos pinos de fixação, cordas, etc., é prevenir uma queda desastrosa. Os escaladores devem confiar em seus meios e habilidades, e não em cordas ou cravos, quando fazem uma subida. Acidentes acontecem quando essa regra básica é negligenciada.

Assim, exceto peias cordas, outras ferramentas não aumentam a chance de sucesso na escalada. No caso de uma queda, porém, podem reduzir a distância perdida. Quando um personagem perde o equilíbrio, ele pode cair apenas até onde a corda permite, se ela estiver fixa, ou ate duas vezes a distância que separa o personagem do último pino de fixação (isso se o pino de fixação agüentar – esse equipamento tem 15% de chance de se soltar quando sofre um solavanco repentino).

Por exemplo, Rath está 4,5 metros acima de seu último pino de fixação. De repente, ele escorrega e cai os 4,5 metros até o pino de fixação, mais 4,5 metros além, pois há 4,5 metros de corda entre ele e o pino. Logo, Rath perde um total de 9 metros de escalada e 3d6 pontos de vida na Queda.

Personagens presos pela mesma corda aumentam a segurança individual. Em compensação, cresce a chance de que uma queda acabe por precipitar outras. Quando alguém cai, os personagens ao redor do escalador que caiu devem realizar testes de Escalada (uma penalidade de -10 é aplicada para cada personagem que cai depois do primeiro). Se todos os testes tiverem sucesso, a queda será interrompida e ninguém sofre danos.

Se um personagem falhar no teste, ele também cai, devendo ser repetidos os testes de Escaladas.

Testes de Escalada são feitos até: a queda ser interrompida (o que acontece se os escaladores de cada lado do(s) personagem(ns) caindo conseguirem passar num teste de Escalada, ou o último escalador da seqüência conseguir passar em seu teste, ou até que todos os personagens da corda caiam.

Por exemplo, cinco personagens estão amarrados juntos enquanto sobem o penhasco. De repente, Johann cai. Megarran, imediatamente acima, e Drelb, abaixo, devem fazer testes de Escalada. Megarran passa em seu teste. Mas Drelb não, e é arrancado da parede. Agora Megarran deve fazer um novo teste com uma penalidade de -10 (pois dois personagens estão caindo), e Targash, que está trazendo o fim da corda, deve também fazer um teste com uma penalidade de -10. Ambos têm sucesso em suas jogadas e a queda é interrompida.

Descendo

Além de pular ou voar, a maneira mais rápida de descer de grandes alturas é deslizar por uma corda. Essa deve ser atada ao topo da encosta, e é necessário um montanhista habilidoso para ajustar a descida e segurar a corda no fundo. Ao deslizar-se pela corda, um teste de Escalada com bônus de +50 deve ser feito. Descidas livres (aquelas em que a ponta inferior da corda está solta) também podem ser feitas, mas o modificador é de apenas +30. É claro que uma falha no teste significa erro durante a descida (o Mestre decide o dano sofrido). Um personagem pode deslizar numa velocidade igual à sua movimentação normal de masmorra (40 metros/rodada para um homem com *carga normal*). Outro fator importante a se considerar, é que deve haver um ponto de chegada no fim da corda; deslizar 18 metros de corda em um penhasco de 30 metros significa que o personagem ficou preso no fim da corda ou, pior ainda, deslizou direto e desceu os últimos 12 metros bem mais rápido do que esperava!

Apêndice 1

Magias Arcanas

1º Círculo

1 Alarme
2 Amizade
3 Apagar
4 Área Escorregadia
5 Armadura Arcana
6 Aura Esotérica de Nystul, A
7 Cerrar Portas
8 *Compreensão da Linguagem*
9 Conjurar Familiar
10 Consertar
11 Dardos Místicos
12 Detectar Magia
13 Detectar Mortos-Vivos
14 Disco Flutuante de Tenser, O
15 Enfeitiçar Pessoas
16 Escudo Arcano
17 *Expandir*
18 Força Fantasmagórica
19 Globos de Luz
20 Hipnotismo
21 Identificação
22 Leque Cromático
23 Ler Magias
24 Luz
25 Manipular Chamas
26 Mãos Flamejantes
27 Mensagem
28 Montaria Arcana
29 Muralha de Névoas
30 Patas de Aranha
31 *Proteção ao Mal*
32 Provocação
33 Queda Suave
34 Reflexão do Olhar
35 Runa Arcana
36 Salto
37 Servo Invisível
38 Som Ilusório
39 Sono
40 Susto
41 Toque Chocante
42 Toque Macabro
43 Transformação Momentânea
44 Truque
45 Ventriloquismo

2º Círculo

Alterar-se
Armadilha de Leomund, A
Arrombar
Aterrorizar
Boca Encantada
Bolsos Arcanos
Borrar a Visão
Cegueira
Confundir Detecção
Convocar Enxames
Criação Fantasmagórica
Despedaçar
Detectar Invisibilidade
Detectar Maldade
Escuridão, 4,5 m
Esfera Flamejante
Esquecimento
Fechadura Arcana
Flecha Ácida de Melf, A
Força
Invisibilidade
Irritação
Levitação
Localizar Objetos
Luz Contínua
Mão Espectral
Névoa
Névoa Fétida
Nó
Ouro dos Tolos
Padrão Hipnótico
Percepção Extra-sensorial
Pirotecnia
Poeira Ofuscante
Proteção a Truques
Raio de Enfraquecimento
Reflexos
Revelar Tendência
Riso Histérico de Tasha, O
Surdez
Teia
Truque de Corda
Vento Sussurrante

3º Círculo

Bola de Fogo
Claraudiência
Clarividência
Compreender Idiomas
Convocar Criaturas I
Dissipar Magia
Esconder Itens
Escrita Ilusória
Flecha de Chamas
Força Espectral
Forma Ectoplásmica
Imobilizar Mortos-Vivos
Imobilizar Pessoas
Infravisão
Invisibilidade, 3 m
Item
Lentidão
Logro
Lufada de Vento
Montaria Fantasmagórica
Morte Aparente
Muralha de Vento
Meteoros Instantâneos de Melf, Os
Página Secreta
Pequeno Refúgio de Leomund, O
Piscar
Proteção a Projéteis
Proteção ao Mal, 3 m
Relâmpago
Respirar na Água
Runas Explosivas
Selo da Serpente Sépia, O
Sugestão
Toque Vampírico
Velocidade
Vôo

4º Círculo

Abandono
Ampliar Plantas
Arma Encantada
Armadilha de Fogo
Assassino Fantasmagórico
Confusão
Convocar Criaturas II
Criar Itens Efêmeros
Detectar Observação
Dreno Temporário
Emoções
Enfeitiçar Monstros
Escavar
Escudo de Fogo
Esfera Resiliente de Otiluke, A
Espelho Encantado
Extensão I
Fiasco
Fogo da Contemplação
Grito
Invisibilidade Melhorada
Medo
Metamorfose
Metamorfose Vegetal
Metamorfosear-se
Monstros de Sombra
Muralha de Fogo
Muralha de Gelo
Névoa Sólida
Olho Arcano
Padrão Prismático
Parede Ilusória
Pele Rochosa
Pequeno Globo de Invulnerabilidade
Porta Dimensional
Praga
Realce Mnemônico de Rary, O
Refúgio Seguro de Leomund, O
Remover Maldições
Tempestade Glacial
Tentáculos Negros de Evard, Os
Terreno Ilusório

* Magias em *itálico* são reversíveis.

Listas de Magias

Magias Arcanas

5º Círculo

Ampliar Animais
Animar os Mortos
Ar Líquido
Arca Secreta de Leomund, A
Cão Fiel de Mordenkainen, O
Caos
Compor
Cone Glacial
Conjurar Elemental
Contato Extraplanar
Convocar Criaturas III
Convocar Sombras
Criar Itens Temporários
Criar Passagens
Distorção de Distância
Dominação
Enfraquecer o Intelecto
Enganar Visão
Enviar Mensagem
Expulsão
Extensão II
Ilusão Independente
Imobilizar Monstros
Lamentável Debate de Leomund, O
Magia de Sombras
Mão Interposta de Bigby, A
Modificar Aparência
Moldar Rochas
Monstros Sombrios
Muralha de Energia
Muralha de Ferro
Muralha de Pedra
Névoa Mortal
Pedra em Lama
Portal Ilusório
Recipiente Arcano
Repulsão
Sonho
Telecinésia
Teleportação

6º Círculo

Água em Pó
Caçador Invisível
Comando Visual
Concha Antimagia
Conjurar Animais
Contingência
Controlar o Clima
Convocar Criaturas IV
Corrente de Relâmpagos
Desintegração
Despistar
Elucubração de Mordenkainen, A
Encantar Item
Engodo
Esfera Gélida de Otiluke, A
Extensão III
Globo de Invulnerabilidade
Ilusão Permanente
Ilusão Programada
Lendas e Histórias
Magia da Morte
Magia Sombria
Mão Vigorosa de Bigby, A
Miragem Arcana
Mover Terra
Neblina Mortal
Partir Água
Pedra em Carne
Projetar Imagem
Proteger Fortalezas
Reencarnação
Repulsão
Sombras
Sugestionar Multidões
Tarefa
Tornar Raso
Transformação de Tenser, A
Véu
Visão da Verdade
Vitrificação

7º Círculo

Andar nas Sombras
Banimento
Bola de Fogo Controlável
Controlar Mortos-Vivos
Convocação Instantânea de Drawmij, A
Convocar Criaturas V
Cubo de Força
Dedo da Morte
Desejo Restrito
Desvanecimento
Enfeitiçar Plantas
Espada de Mordenkainen, A
Estátua
Forma Plana
Inverter a Gravidade
Invisibilidade em Massa
Mansão Magnífica de Mordenkainen, A
Mão Poderosa de Bigby, A
Palavra de Poder, Atordoar
Passagem Invisível
Rajada Prismática
Refugiar Itens
Reverter Magia
Simulacrum
Teleportação Exata
Visão

8º Círculo

Aço Vítreo
Afundar
Animação Ilusória
Antipatia/Simpatia
Aprisionar a Alma
Clone
Convocar Criaturas VI
Dança Irresistível de Otto, A
Enfeitiçar Multidões
Esfera Telecinética de Otiluke, A
Imunidade à Magia de Serten, A
Labirinto
Limpar a Mente
Metamorfosear Objetos
Muralha Prismática
Nuvem Incendiária
Obstrução
Ordem
Palavra de Poder, Cegar
Permanência
Punho Cerrado de Bigby, O
Símbolo

9º Círculo

Alterar Forma
Aprisionamento
Auxílio Imediato
Chuva de Meteoros
Convocar Criaturas VII
Cristalização
Desejo
Disjunção de Mordenkainen, A
Drenar Energia
Encarnação do Medo
Esfera Prismática
Êxtase Temporal
Magia Astral
Mão Esmagadora de Bigby, A
Palavra de Poder, Matar
Parar o Tempo
Portal
Sexto Sentido

* Magias em *itálico* são reversíveis.

Apêndice 1

Magias Divinas

1º Círculo

1 Arma abençoada
2 *Benção*
3 Cativar Animais
4 Círculo de Fé
5 Comando
6 Constrição
7 Criar Água
8 *Curar Ferimentos Leves*
9 Detectar Armadilhas
10 Detectar Magia
11 *Detectar Maldade*
12 Detectar Venenos
13 Fogo das Fadas
14 Invisibilidade contra Animais
15 Invisibilidade contra Mortos-Vivos
16 Localizar Animais ou Plantas
17 *Luz*
18 Passos sem Pegadas
19 Pedra Encantada
20 Proteção ao Calor /Frio
21 *Proteção ao Mal*
22 *Purificar Alimentos*
23 Remover Medo
24 Santuário
25
26
27
28
29
30

2º Círculo

Ajuda
Armadilha de Fogo
Augúrio
Bom Fruto
Cântico
Cativar
Criar Chamas
Demônio da Poeira
Detectar Feitiço
Distanciamento
Encantar Cobras
Encantar Pessoas ou Mamíferos
Encontrar Armadilhas
Esquentar Metal
Falar com Animais
Imobilizar Pessoas
Lâmina Flamejante
Martelo Espiritual
Mensageiro
Obscurecimento
Pele de Árvore
Resistir Calor/Frio
Retardar Venenos
Revelar Tendência
Silêncio, 4,5 m
Torcer Madeira
Tropeço
Wyvern Vigia

3º Círculo

Ampliar Plantas
Andar Sobre as Águas
Andar Sobre as Chamas
Animar os Mortos
Armadilha
Árvore
Brilho das Estrelas
Convocar Insetos
Convocar Relâmpagos
Crescer Espinhos
Criar Alimentos
Curar Cegueira ou Surdez
Curar Doenças
Dissipar Magia
Falar com Mortos
Imobilizar Animais
Localizar Objetos
Luz Contínua
Mesclar-se às Rochas
Moldar Rochas
Morte Aparente
Oração
Pirotecnia
Proteção a Fogo
Proteção ao Plano Negativo
Remover Maldições
Remover Paralisia
Respirar na Água
Roupa Encantada
Símbolo de Proteção

4º Círculo

Abjurar
Adivinhação
Bastões em Serpentes
Controlar Temperatura, 3 m
Convocar Animais I
Convocar Criaturas da Floresta
Criar Fogo
Curar Ferimentos Graves
Detectar Mentiras
Esconderijo Vegetal
Falar com Plantas
Floresta Ilusória
Idiomas
Imobilizar Plantas
Imunidade a Magia
Inseto Gigante
Manto de Bravura
Movimentação Livre
Neutralizar Venenos
Poça Reflexiva
Proteção a Eletricidade
Proteção ao Mal, 3 m
Repelir Insetos
Tornar Raso
Transferência de Poder Divino

5º Círculo

1 *Ampliar Animais*
2 Andar, no Ar
3 Arco-íris
4 Coluna de Chamas
5 Comunhão
6 Comunhão com a Natureza
7 Concha de Proteção a Vegetais
8 Controlar os Ventos
9 Convocar Animais II
10 *Curar Ferimentos Críticos*
11 *Dissipar o Mal*
12 Fonte Mágica
13 Missão
14 Mudança de Plano
15 Muralha de Fogo
16 *Pedra em Lama*
17 Pedras Afiadas
18 Penitência
19 Portal Vegetal
20 Praga de Insetos
21 Raio de Luar
22 Reviver Mortos
23 *Visão da Verdade*

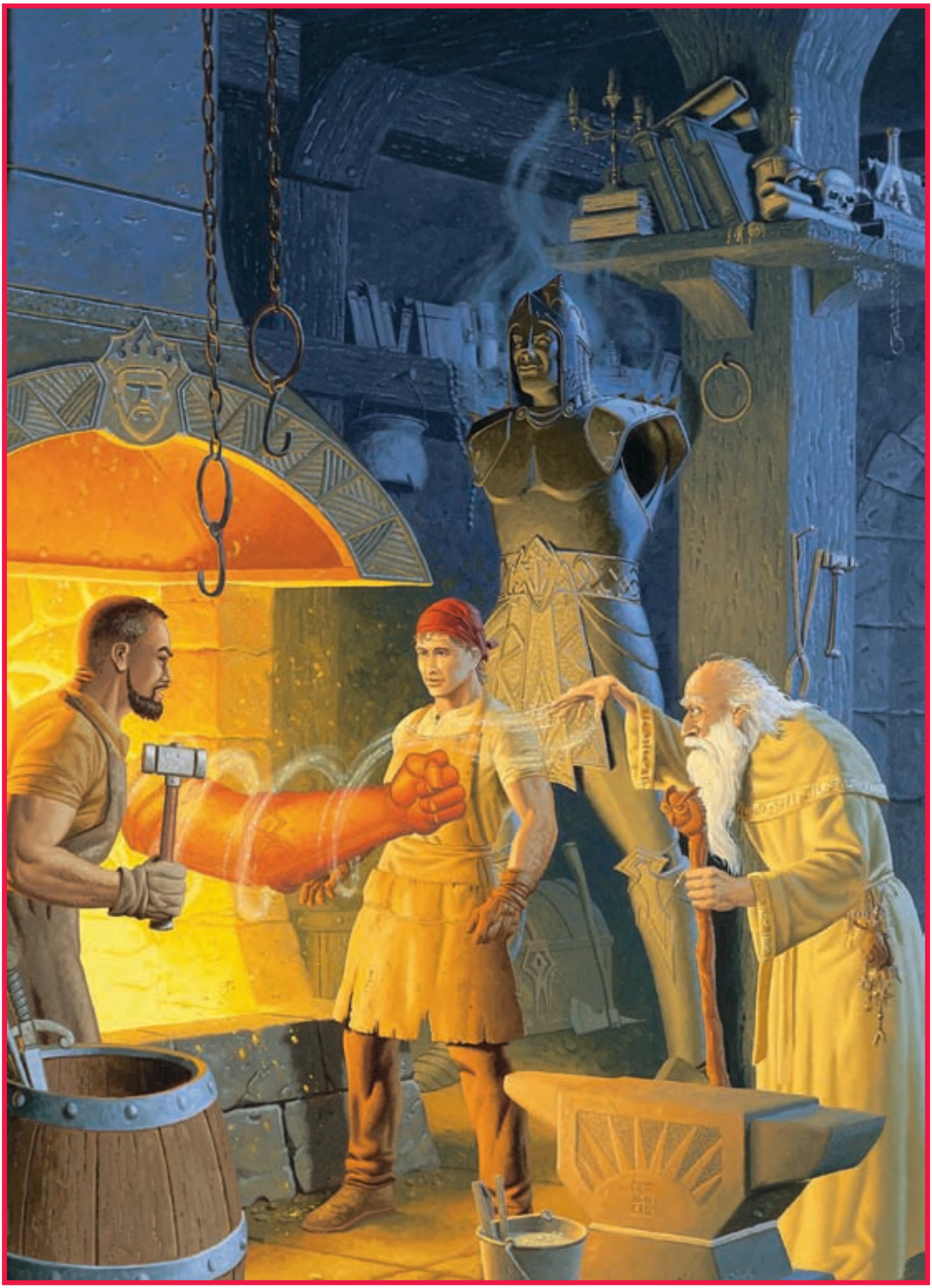
6º Círculo

Afugentar Plantas
Água em Pó
Animar Objetos
Banquete de Heróis
Barreira de Lâminas
Carvalho Vivo
Concha de Proteção a Animais
Conjurar Animais
Conjurar Elemental do Fogo
Conto das Rochas, O
Convocar Animais III
Convocar Clima
Cura Completa
Encontrar o Caminho
Falar com Monstros
Muralha de Espinhos
Palavra de Recordação
Partir Água
Proibição
Sementes de Fogo
Servo Aéreo
Teleporte por Árvores

7º Círculo

Animar Pedras
Auxílio Imediato
Cajado Vivo
Caminhar no Vento
Carruagem Flamejante
Confusão
Conjurar Elemental da Terra
Controlar o Clima
Destruição Rastejante
Magia Astral
Metal em Madeira
Palavra Sagrada
Portal
Raio de Sol
Reencarnação
Regeneração
Requisição
Ressurreição
Restauração
Símbolo
Tempestade de Fogo
Terremoto

* Magias em *itálico* são reversíveis.



Apêndice 2

As magias são organizadas de acordo com seus grupos (divina ou arcana e círculo). Dentro de cada nível, as magias são ordenadas alfabeticamente. No início de cada descrição constam informações importantes:

Nome: Cada magia é identificada pelo nome. Nos parênteses a seguir está a escola (para as magias arcanas) a que cada uma pertence. Quando mais de uma escola é citada, a magia é comum a todas as escolas dadas. Algumas magias são reversíveis (podem ser lançadas de forma a produzir o efeito oposto ao que seria normal). Isto é anotado após o nome da magia. Os clérigos com magias reversíveis devem memorizar a versão desejada. Por exemplo, um clérigo que deseja causar um ferimento leve, deve rogar por essa forma de magia, enquanto medita e reza, Poderão ser dadas penalidades fortes se a escolha da magia estiver em conflito com a tendência do clérigo, Possíveis penalidades incluem a negação de magias específicas, de níveis inteiros de magia, ou até todas as magias por algum tempo. O resultado exato (se houver algum) dependerá da reação da sua divindade, como for determinado pelo Mestre. As magias arcanas reversíveis funcionam de forma similar. Quando uma é aprendida, ambas as formas são registradas no seu grimoire, mas o mago deve decidir qual das versões deseja utilizar quando memorizar a magia, a menos que o texto especifique outra forma. Por exemplo, um mago que memorize *Causar Ferimentos Leves* e deseje *Curar Ferimentos Leves* deve esperar até que a última forma da magia possa ser memorizada (com 8 horas de descanso seguidas de estudo). Se ele tiver acesso a duas magias de 3° círculo, o mago poderá usar cada versão uma vez ou uma versão duas vezes.

Escola: Em parênteses, depois do nome da magia, vem o nome da escola a que ela pertence. Para as magias arcanas, isso define quais delas um especialista pode aprender, dependendo da sua escola de especialização. Para as magias divinas, a notação da escola é usada somente como referência, para indicar de qual escola a magia faz parte, caso seu Mestre precise dessa informação para conferir situações de personagens com imunidade contra magia.

Esfera: Esse item aparece somente para as magias divinas e identifica as esferas em que a magia se incluí.

Alcance: Define a distância entre o conjurador e o local onde o efeito da magia ocorre ou começa, Um "0" indica que a magia pode ser usada apenas no personagem, surtindo efeito dentro de seu corpo, ou emanando dele, "Toque" significa que o conjurador só pode usar a magia naqueles que conseguir tocar fisicamente. A menos que seja especificado, todas as outras magias são centradas num ponto visível para o personagem e dentro do alcance da magia. O ponto pode ser uma criatura ou objeto, se desejado. Em geral, a magia que afeta um número limitado de criaturas, afeta primeiro aquelas mais ao centro da área de efeito, a menos que hajam outros parâmetros a serem levados em conta (como nível ou dados da vida). As magias podem ser conjuradas através de aberturas estreitas, somente se o personagem puder olhar pela abertura e canalizar a energia mística através dela. Um mago que estiver olhando por uma seteira poderá conjurar a magia pela abertura; já arremessar *Bola de Fogo* através de um buraco de fechadura é outro assunto.

Componentes: Informa a categoria dos componentes necessários, 'V' para verbal, 'G' para gestual e 'M' para material. Quando são necessários componentes materiais, estes são citados na descrição da magia, Eles são consumidos quando a magia é lançada, a menos que sua descrição desta diga o contrário. Os símbolos sagrados dos clérigos não são perdidos quando a magia é lançada. Para os casos em que os componentes materiais são consumidos apenas no final da magia, a destruição prematura destes componentes encerra os seus efeitos.

Duração: Define o quanto dura o poder da magia. Magias de duração instantânea vêm e vão no momento em que são lançadas, embora seus efeitos possam ser permanentes e imutáveis por meios normais. As magias de duração permanente persistem até que seus efeitos sejam anulados de alguma maneira, normalmente pela *Dissipar Magia*. Algumas magias têm duração variável. Na maioria dos casos, o personagem escolhe a duração da magia. As com duração determinada (por exemplo, três rodadas/nível) devem ser acompanhadas pelo jogador. No caso de magias de duração variável (por exemplo, 3+1d4 turnos), o Mestre deve fazer o lance de dados secretamente e acompanhar a passagem do tempo. O Mestre pode avisar o jogador quando a duração da magia estiver para acabar, mas não existe, normalmente, nenhum sinal que indique sua duração expirando; cheque com seu Mestre para determinar exatamente como ele lida com essa questão. Algumas magias podem acabar pela vontade do personagem. Para encerrar estas magias, o conjurador original deve estar próximo ao centro da área de efeito da magia, e ser capaz também dizer as palavras de dissolução. Note que apenas o conjurador original pode dissolver magias desta forma.

Tempo de Execução: Este registro é importante, se as regras opcionais de tempo de execução forem usadas. Se somente um número é fornecido, o tempo de lançamento é adicionado ao resultado dos dados de iniciativa. Se a magia necessita de uma ou mais rodadas para acontecer, ela se realiza no fim da última rodada do tempo de execução. Se Delsenora conjurar uma magia que leva uma rodada para ser ativada, o efeito não aparece até o final da rodada em que a conjuração teve início. Se a magia requer três rodadas, ela começa a fazer efeito ao término da 3ª rodada. As magias que requerem um turno, ou mais, fazem efeito no final do último turno.

Área de Efeito: Enumera as criaturas, volumes, dimensões, pesos, etc., que podem ser afetados pela magia. Magias com uma área ou volume que possam ser definidos pelo personagem, terão dimensões mínimas de 3 metros em todas as direções. a menos que a descrição da magia diga outra coisa. Assim, uma nuvem que seja um cubo de 3 metros de aresta por nível do mago – e invocada por um personagem de 12° nível – terá as dimensões de 3 x 3 x 40 metros, 6 x 6 x 10 metros, ou qualquer combinação similar que totalize doze cubos de 3 metros. Combinações como 2 x 3 x 80 metros não são normalmente possíveis. Algumas magias (como a *Bênção*) afetam apenas os amigos ou só os inimigos do personagem. Tais magias referem-se à percepção do personagem na hora em que lança a magia. Por exemplo, um personagem *honrado* aliado a um clérigo *ordeiro* receberá os benefícios da *Bênção* deste último.

Resistência: Define se a magia permite que o alvo faça um leste de resistência, e quais os efeitos de uma resistência bem-sucedida: "Anula" significa que a magia não tem efeito; "1/2" significa que o personagem sofre metade do dano; "Nenhuma" significa que resistência alguma é permitida. Ajustes de sabedoria para resistências aplicam-se às magias de Encantamento/Feitiço. Barreiras físicas sólidas dão bônus de resistência e redução do dano. Camuflagem e abrigo podem afetar estes resultados (o Mestre tem informações adicionais sobre isso).

Uma criatura que testa sua resistência, com sucesso, contra uma magia sem efeito físico aparente (como *Recipiente Arcano*) pode sentir uma força definida agindo sobre si, ou um formigamento, que é característico do ataque mágico. Mas o efeito mágico exato ou o poder utilizado não podem ser deduzidos através de tais sensações.

Assume-se que uma pessoa, ou criatura, carregando equipamentos, faz o teste de resistência de suas posses junto com seu próprio teste pessoal. Se falhar no teste de resistência, ou se a forma do ataque for particularmente potente, os equipamentos podem precisar de testes específicos, seguindo seus valores de resistência particulares (veja o Livro do Mestre) ou a resistência da criatura. O Mestre informará o jogador quando isso acontecer. Qualquer personagem pode voluntariamente renunciar à sua resistência. Isso permite que magias, ou ataques similares que dão direito a *testes de resistência*, tenham efeito completo sobre ele. Qualquer criatura pode voluntariamente abaixar sua resistência à magia, permitindo que o encantamento funcione automaticamente quando lançado. Esta renúncia não funciona em relação a magias específicas. Ou seja, se uma criatura ou personagem for convencido a abaixar sua resistência para receber a magia X, qualquer magia enviada sobre ele terá efeito completo, mesmo que seja uma magia Y ou Z. A vítima deve conscientemente abaixar sua resistência; não é suficiente que ela seja pega com a guarda baixa. Por exemplo, um personagem teria direito a um teste de resistência se um mago, de repente, o atacasse com *Bola de Fogo* (mesmo se o mago tivesse sido amigável até aquele ponto). De qualquer modo, o mesmo personagem não teria direito ao teste, se o mago o convencesse a baixar a resistência para receber uma *Levitação*, – e mandasse *Bola de Fogo* no lugar. Seu Mestre decidirá quando os Personagens do Mestre (PdMs) terão baixado a resistência. Você deve dizer ao Mestre quando seu personagem estiver baixando voluntariamente sua resistência.

Descrição da Magia: Os textos trazem uma descrição completa de como as magias funcionam e quais seus efeitos no jogo. Essa descrição cobre o uso mais comum para a magia, se houver mais de um, mas não pode lidar com todas as aplicações possíveis que os jogadores encontrarão. Nestes casos, a informação da magia no texto deve ser o guia de como julgar cada situação. Magias com funções múltiplas capacitam o personagem a selecionar quais das funções ele quer usar naquele momento. Normalmente, uma única função da magia de múltiplas funções é mais fraca do que uma magia de função única do mesmo círculo. Os efeitos que dão bônus ou penalidades para as habilidades, jogadas de ataque, jogadas de dano, resistências etc, não são cumulativos entre si ou com outra magia: o efeito único mais forte aplica-se. Por exemplo, um guerreiro bebe uma poção de Força de Gigante e depois recebe uma magia arcana de *Força*, do 2° círculo. Somente a magia mais forte (a poção) tem efeito. Quando o tempo da poção terminar, a *Força* passará a fazer efeito até que sua duração também termine.

Julgando Ilusões

Todas as ilusões são casos para o julgamento do Mestre; cada julgamento depende dos fatores significativos da situação especifica. Todos os pontos abaixo são apenas normas auxiliares para ajudar o Mestre a manter a coerência.

Ilusões intrinsecamente fatais: Ilusões de "morte instantânea" são letais independente do nível, dados de vida ou resistência: tetos desabando, poços de lava derretida, etc. O efeito máximo dessas magias é forçar um teste de colapso. Personagens que sobreviverem não serão afetados pela ilusão.

Efeitos de magias: ilusões que dupliquem efeitos de outras magias são limitadas pelo nível do personagem (ou seja, um ilusionista de 10° nível pode criar *Bola de Fogo* de 10 dados de dano bem convincentes). Exceder o seu limite resulta num erro fatal na ilusão, anulando o seu efeito.

Ataques especiais de monstros: Para poder efetivamente duplicar o ataque especial de um monstro, é necessário que o mago já tenha sofrido um ataque idêntico (um ilusionista não pode reproduzir o brilho dos olhos de uma medusa sem jamais ter sido transformado em pedra).

Opção: Monstros ilusórios atacam utilizando os valores de ataque do mago. Isso pode ser uma prova sutil de que o monstro é falso.

Opção: Pode-se usar a mesma regra do controle de efeito de magias para criaturas. Assim, um mago de 8° nível pode criar convincentemente uma ou mais criaturas, desde que a soma dos dados de vida das criaturas reproduzidas seja no máximo oito (como dois ogros ou quatro guerreiros de 2° nível).

Magias de ilusão exigem um grau maior de interação entre o jogador e o Mestre do que outras magias. O tempo e a forma como cada magia vem ao jogo são de extrema importância para o mago. Efeitos que aparecem do nada são difíceis de se explicar e, portanto, dificilmente têm credibilidade. Por outro lado, *Bola de fogo* ilusórias, conjuradas logo após um mago ter lançado *Bolas* verdadeiras, podem produzir efeitos catastróficos.

O mago deve passar uma aura de realismo sempre que estiver mantendo uma ilusão (se um esquadrão de guerreiros é "criado", o conjurador detalha a aparência, particularidades de cada guerreiro, ferimentos, movimentos e gestos, de modo a fortalecer o realismo da imagem; o Mestre é quem decide se a ilusão tem ou não credibilidade).

Ilusões de PdMs exigem um preparo cuidadoso do Mestre, incluindo pistas de sua natureza.

Inteligência é a melhor defesa contra ilusões. Criaturas com *Inteligência* baixa, ou sem *inteligência*, são as mais vulneráveis a ilusões, a não ser que seja algo totalmente alheio à experiência da criatura, ou toque num assunto que ela entenda muito bem. Mortos-vivos são geralmente imunes a ilusões, mas vulneráveis a efeitos quase reais. Esses efeitos começam a surgir no 4° círculo de magias.

Ilusões geralmente param de afetar um personagem, quando ele simplesmente *não acredita* nela. Descrença é algo que deve partir do jogador, e basear-se em pistas dadas pelo Mestre. Para os jogadores *desacreditarem* devem fornecer uma razão, um motivo baseado nas informações sensoriais do personagem. Uma falha em apresentar tais motivos resulta em uma falha na descrença. O Mestre pode impor exigências adicionais para permitir que os personagens reconheçam ilusões (tais como *testes de Inteligência*) sempre que necessário, por exemplo, quando um jogador está se utilizando da descoberta feita por outro. *Descrença* elimina automaticamente todos os *testes de resistência*, caso o efeito de desacreditar seja real.

Para PdMs, uma jogada de resistência, um teste de Inteligência ou apenas uma decisão do Mestre, podem ser usados para determinar se há *descrença*.

Apêndice 3

Magias Arcanas do 1º Círculo

Alarme
(Abjuração, Evocação)

Alcance: 10 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 4 horas + ½ hora por nível
Tempo de Execução: 1 rod.
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de lado (máx.)
Resistência: nenhuma

Ao utilizar *Alarme*, a área determinada pelo mago emitirá sons de sinos quando invadida por qualquer criatura maior que um rato normal – qualquer criatura com mais de 15 centímetros cúbicos ou que pese pouco mais de um grilo. A área protegida pode ser um portal, escadas, chão, etc. Se uma criatura entrar, ou tocar, a área protegida sem pronunciar uma senha, determinada pelo mago, o barulho de sinos será ouvido claramente num raio de 20 metros. (Reduza o raio em 3 metros para cada porta no caminho e em 6 metros a cada parede.) O som dura uma rodada e então cessa. Criaturas que estejam no plano etéreo, ou projeções astrais de criaturas, não ativam Alarme, mas criaturas voando ou levitando, invisíveis, em forma gasosa, ou incorpóreas, sim. O mago que utilizou a magia pode removê-la com uma só palavra.

Os componentes materiais são um pequeno sino e um pedaço de fio de prata.

Amizade
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 0
Componentes: V, G, M
Duração: 1d4 rod + 1 rod/nível
Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: 20 metros de raio
Resistência: Especial

Essa magia faz com que o mago ganhe imediatamente 2d4 pontos de Carisma. Criaturas inteligentes, que estejam dentro da área de efeito, precisam fazer imediatamente novos *testes de reação*, baseados no novo Carisma do mago. Aqueles que obtiverem resultados favoráveis tendem a ficar muito impressionados com ele e se esforçarem para agradá-lo e/ou ajudá-lo, no que for mais apropriado para a situação. Burocratas passam a ser rápidos e solícitos, guardas passam a ser atenciosos, criaturas que estejam atacando podem poupar a vida do mago, capturando-o. Quando a duração acaba, as criaturas percebem que foram influenciadas, e suas reações devem ser determinadas pelo Mestre. Os componentes materiais são: giz (ou farinha branca), fuligem e cinabre, que são aplicados ao rosto do mago antes que ele complete a magia.

Apagar
(Alteração)

Alcance: 30 metros
Componentes: V, G
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: 1 pergaminho ou 2 pág.
Resistência: Especial

Apagar remove o texto, mágico ou mundano, de um pergaminho ou de uma ou duas páginas de papel, papiro ou superfícies similares. Ela remove *Runas Explosivas*, *Símbolo de Proteção*, *O Selo da Serpente Sépia*, mas não remove *Escrita Ilusória* ou *Símbolo* (veja estas magias.) Escritas não-mágicas são imediatamente apagadas se o mago as estiver tocando. Se ele não estiver tocando na escrita, a chance de apagá-la é de 90%. Escritas mágicas precisam ser tocadas para serem apagadas e a chance de apagá-las é de 30% mais 5% por nível do mago, até o máximo de 90%. Por exemplo, um mago de 1º nível tem 35% de chance e um de 2º nível tem 40%.

Área Escorregadia
(Conjuração)

Alcance: 10 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: Área de 3 m x 3 m
Resistência: Especial

Quando um mago utiliza *Área Escorregadia*, ele recobre a superfície afetada com uma substância gordurosa e escorregadia. Qualquer criatura que entre na área, ou que nela esteja enquanto a magia estiver em efeito, deve testar sua resistência à magia para evitar escorregar, patinar e cair. As criaturas que passarem no teste conseguirão atingir o terreno não afetado mais próximo no fim da rodada. Aqueles que ficarem na área, têm direito a um *teste de resistência* por rodada até que possam deixá-la. O Mestre deve ajustar os *testes de resistência* e seus efeitos, de acordo com cada situação. Por exemplo: uma criatura que desce em investida numa encosta tem poucas chances de evitar o efeito, caso a magia seja aplicada ao declive, mas sua chance de sair da área é quase certa. Ela também pode ser utilizada para tornar um item escorregadio, como por exemplo, o cabo de uma espada ou uma corda. Objetos que não estejam em uso são sempre afetados. Criaturas têm direito a um *teste de resistência* à magia e evitar o efeito, quando estiverem usando itens visados por ela. Um *teste de resistência* deve ser feito para cada rodada em que a criatura tentar usar o objeto. O mago pode encerrar a magia com uma simples palavra. Caso contrário, ela durará três rodadas mais uma rodada por nível de experiência do mago. Os componentes materiais são couro de porco ou manteiga.

Armadura Arcana
(Conjuração)

Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: Especial
Tempo de Execução: 1 rod.
Área de Efeito: 1 criatura
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago cria um campo de força etéreo equivalente a vestir uma brunea (CA 6) e esta não tem efeito algum sobre uma criatura que já tenha CA 6 ou melhor, Não é cumulativa com o *Escudo Arcano*, mas é cumulativa com a Destreza, e com guerreiros/magos que possuam o bônus de escudo. *Armadura Arcana* não atrapalha o movimento, não pesa, não sobrecarrega a criatura nem atrapalha a utilização de magias. Ela dura até ser desfeita com *Dissipar Magia* ou magia similar, ou até que seu usuário sofra dano suficiente para perder 8 pontos de vida +1 ponto de vida por nível do mago, cumulativamente. É importante notar que o dano não é absorvido pela magia; esta simplesmente dificulta o acerto do oponente, mas seu usuário ainda sofre o dano dos ataques bem-sucedidos. Por exemplo, um mago de 2º nível, ao acordar, utiliza a magia em si mesmo. Horas mais tarde, é atacado por um ladrão que lhe tira 6 pontos de vida com um ataque. O mago vence o ladrão na batalha e é curado. Algum tempo depois, sofre outro ataque que lhe custa mais 7 pontos de vida. Quando este ataque é definido nos dados, ele acontece com a

Armadura Arcana ainda protegendo o mago. Ao receber o dano, a *Armadura Arcana* desfaz-se. Até que isso aconteça, todos os benefícios da CA são recebidos por quem a veste.

O componente material é um pedaço de couro finamente curtido que tenha sido benzido por um clérigo.

A Aura Esotérica de Nystul
(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: 1 dia/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Especial

Através dessa magia, qualquer item que não pese mais que 2 quilos por nível do mago, pode receber uma aura que será notada por qualquer pessoa que tente usar algum tipo de detecção mágica. Além disso, o mago pode especificar qual o tipo de aura que ele quer que seja detectada (Alteração, Ilusão, Convocação, etc.), e esta aura efetivamente disfarçará a aura verdadeira do item, se houver uma – a não ser que a aura do item seja excepcionalmente poderosa, como a de um artefato. Se o objeto que recebeu *A Aura Esotérica de Nystul* examinado através da *Identificação*, o examinador tem 50% de chance de perceber que uma aura foi colocada ali para enganar os desavisados. Se isso não acontecer, a falsa aura mantém sua credibilidade e nenhum tipo de teste poderá revelar a verdadeira natureza do item. O componente material é um pequeno corte de seda, que é passado sobre o item quando da utilização da magia.

Cerrar Portas
(Alteração)

Alcance: 20 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 6 metros cúbicos por nível
Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia barra uma porta ou portão de madeira, metal ou pedra. A magia trava firmemente o portão, como se ele estivesse fechado e trancado. Qualquer criatura extraplanar (djinn, elemental, etc.) de quatro ou mais dados de vida, pode arrebentar o portão e destruir a magia. Um mago que tenha quatro níveis de experiência a mais do que aquele que utilizou a magia, pode abrir o portão à vontade. *Arrombar* ou *Dissipar Magia* bem-sucedidas, podem anular *Cerrar Portas*. Portões fechados com esta magia podem ser derrubados ou quebrados normalmente.

Compreensão da Linguagem
(Alteração) Reversível

Alcance: Toque
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: 1 criatura falando
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma ou 1 objeto escrito

Quando utilizar essa magia, o personagem poderá entender as palavras ditas por uma criatura, ou ler uma mensagem escrita, qualquer que seja a língua utilizada. Em ambos os casos, o mago precisa tocar o objeto ou a criatura. A habilidade de ler, entretanto, não garante a compreensão do material lido. A magia também não permite escrever ou comunicar-se em uma linguagem desconhecida. O mago pode ler uma página por rodada. Escrita mágica (como a de um *grimoire*, por exemplo) não pode ser lida, mas torna-se evidente para o mago o que ela é. Essa magia não permite que o mago perceba nada além do texto que ele vê, ou seja, não conseguirá ler o seu conteúdo sob os efeitos de *Página Secreta* e poderá ser enganado pela *Escrita Ilusória*.

Os componentes materiais são uma pitada de fuligem e alguns grãos de sal.

O reverso, *Incompreensão da Linguagem* deixa uma criatura ou um texto incompreensíveis pela duração da magia.

Conjurar Familiar
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 1,6 Km/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 familiar
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2d12 horas
Resistência: Especial

Essa invocação permite ao mago tentar atrair um familiar, um animal que será o seu ajudante e companheiro. Familiares são geralmente criaturas pequenas, como gatos, sapos, corvos, águias, cobras, corujas, até mesmo ratos. Um familiar concede diversos benefícios ao mago, conferindo-lhe seus poderes sensoriais e servindo como guarda, batedor e espião. Um mago só pode ter um familiar por vez, e não tem controle sobre qual o tipo de criatura que responderá ao seu chamado, ou se alguma o fará. A criatura é sempre mais inteligente que as outras de sua espécie (tendo tipicamente Inteligência 2 ou 3) e seu elo com o mago confere-lhe uma vida excepcionalmente longa. O mago adquire os sentidos aguçados da criatura, o que lhe dá um bônus de +1 nos *testes de surpresa*. Familiares normalmente têm de 2 a 4 pontos de vida, mais 1 ponto de vida por nível do mago. Esses animais sempre ganham 1 ponto de vida cada vez que o mago sobe de nível, e têm uma CA 7, graças ao tamanho e à velocidade.

O mago tem um elo empático com o familiar, e pode lhe enviar comandos a até 1,6 quilômetros de distância. As respostas empáticas do familiar são geralmente muito simples – pois, embora consiga elaborar e transmitir pensamentos básicos, esses, geralmente, são sobrepujados por respostas instintivas. Deste modo, um gato familiar pode esquecer o comando dado pelo mago, preferindo perseguir um rato. As comunicações de um familiar que esteja em missão de espionagem serão carregadas pelo medo que o animal sente dos "grandões" que está seguindo. O mago não pode ver através dos olhos do familiar.

Se separado do mago, o familiar perde 1 ponto de vida por dia, e morre se reduzido a 0 ponto de vida. Quando em contato físico com o mago, ele ganha as resistências dele contra ataques especiais. Se o ataque especial normalmente causaria dano, o familiar nada sofrerá se o *teste de resistência* for bem-sucedido ou sofrerá metade do dano, no caso de falha. Caso o animal morra, o mago deve fazer imediatamente um *teste de colapso*, e morrerá se não obtiver sucesso. Mesmo se o teste for bem-sucedido, o mago perde 1 ponto de Constituição quando o familiar morre.

Esta conjuração é tão poderosa que só pode ser tentada uma vez por ano. Quando o mago decide procurar o seu familiar, ele deve colocar brasa num latão. Quando o carvão estiver queimando, ele joga no fogo o equivalente a 1.000 po de incenso e ervas. À partir deste momento, a conjuração começa e só poderá ser interrompida quando a criatura chegar, ou quando o tempo de execução da magia tiver sido cumprido. Poucos dentre os familiares são criaturas mágicas, e uma *Dissipar Magia* não os mandará embora.

Maltratar o animal deliberadamente, não lhe dispensar os cuidados adequados, ou fazer-lhe exigências absurdas, podem atrapalhar muito a relação do mago com seu familiar. Tramar a morte da criatura traz ao mago uma péssima imagem diante de certas entidades poderosas, com resultados possivelmente desastrosos.

Resultado do d20	Familiar*	Poderes conferidos ao mago
1-5	Gato preto	Visão noturna, audição aguçada
6-7	Corvo	Visão excelente
8-9	Falcão	Excelente visão à longa distância
10-11	Coruja	Enxerga normalmente à noite, audição aguçada
12-13	Sapo	Ampla visão periférica
14-15	Doninha	Excelente audição e faro muito apurado
16-20	Não há familiares no alcance da magia	

* O Mestre pode ajustar essa tabela para animais mais compatíveis com a região da campanha

Consertar
(Alteração)

Alcance: 30 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 objeto
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia repara pequenas rachaduras em objetos. Ela soldará um anel, um elo de corrente, uma adaga, desde que apenas uma rachadura exista. Objetos de madeira ou de cerâmica, com diversas rachaduras, podem ser colados de tal forma que parecerão novos, como se nunca houvessem sido quebrados. Um buraco em uma bolsa ou em um cantil de couro é completamente consertado por *Consertar*. Entretanto, esta magia não pode consertar itens mágicos de tipo algum. Depois da magia ter sido utilizada em um turno, o poder mago presente na emenda consolida-se, e a magia não pode mais ser desfeita. O volume máximo que um mago pode consertar é 30 centímetros cúbicos por nível de experiência,

Os componentes materiais são dois pequenos magnetos de qualquer tipo ou dois carrapichos.

Dardos Místicos
(Evocação)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível
Duração: Instantânea
Área de Efeito: 1 ou mais criaturas em um cubo de 3 metros de aresta
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Dardos Místicos cria até cinco dardos de energia, que são lançados das pontas dos dedos do mago, e acertam seus alvos. Isso inclui criaturas inimigas em combate corpo a corpo. As criaturas selecionadas como alvos precisam ser vistas ou detectadas para serem atingidas, o que permite que uma boa cobertura, como seteiras, torne a magia ineficiente. Da mesma forma, o mago também precisa identificar o alvo a ser atingido. Ele não pode mandar um dardo acertar o "comandante da legião" a não ser que ele consiga, entre os soldados que vê, discerni-lo. Objetos inanimados, como fechaduras, não sofrem nenhum dano com esta magia, e a tentativa de designá-los como alvo desperdiça os dardos. Partes específicas de uma criatura também não podem ser definidas como alvos. Contra criaturas, cada dardo inflige 1d4+1 pontos de dano.

O mago, no 1º nível de experiência, tem um dardo, ganhando um dardo extra a cada dois níveis, ou seja: no 3º nível, ele tem dois dardos; no 5º nível, tem três dardos: no 7º nível, tem quatro dardos, até um máximo de cinco dardos, no 9º nível de experiência. Se o mago tem mais de um dardo, ele pode escolher entre alvejar com todos os dardos uma só criatura, ou dividi-los entre vários alvos, da maneira que desejar.

Detectar Magia
(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 20 metros de comprimento, 3 metros de largura
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Detectar Magia é utilizada para detectar radiações mágicas numa área de 3 metros de largura e 20 metros de comprimento, na direção em que o mago estiver olhando, A intensidade da magia (vaga, fraca, moderada, forte, intensa) pode ser determinada, e o mago tem 10% de chance, cumulativa por nível, de determinar as escolas de magia presentes no objeto ou na área analisada, de forma que um mago de 8º nível terá 80% de chance. O mago pode mudar a direção, analisando um arco de 60° por rodada. Uma parede com mais de 30 centímetros de espessura, feita de pedra, ou com mais de 1 metro, feita de madeira, bloqueia a magia. Áreas mágicas, variados tipos de magia ou emanações locais muito fortes de magia podem confundir ou esconder radiações mais fracas. Essa magia não revela a presença do bem ou do mal, nem tendências. Criaturas de outros planos não são necessariamente mágicas.

Detectar Mortos-Vivos
(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: 3 turnos
Área de Efeito: 20 metros+3 metros/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite detectar todos os mortos-vivos que estejam dentro da área de efeito à partir da direção em que o mago estiver olhando. A área de eleito tem 3 metros de largura e 20 metros de comprimento, sendo que o comprimento aumenta em 3 metros para cada nível de experiência que o mago possuir. (Um mago de 7º nível pode revelar mortos-vivos em uma área de 3 metros de largura e 41 metros de comprimento.) Procurar em uma direção demora uma rodada, e o mago deve estar imóvel. Embora a magia indique a direção. ela não indica a localização específica ou a distância. A magia consegue perceber mortos-vivos atrás de obstáculos, mesmo paredes, mas é bloqueada por 30 centímetros de pedra. 1 metro de terra ou madeira, ou por uma placa de metal. A magia não determina o tipo de morto-vivo presente, apenas a sua presença. Seu componente material é um pouco de terra de um túmulo.

O Disco Flutuante de Tenser
(Evocação)

Alcance: 20 metros
Duração: 3 turnos + 1 turno/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Com essa magia, o mago cria um campo de força mágica, ligeiramente côncavo, conhecido como *O Disco Flutuante de Tenser* (que recebeu este nome graças ao famoso mago, cuja ganância e talento para encontrar tesouros tornaram-se conhecidos). O disco tem 1 metro de diâmetro e suporta 50 quilos por nível de experiência do mago. O disco flutua a 1 metro do chão e mantém-se sempre na horizontal. Ele voa a comando do mago, contanto que o mago não se afaste dele mais que 20 metros, e o disco seguirá a uma movimentação de no máximo 6. Senão for guiado pelo mago, o disco trata de segui-lo, mantendo uma distância constante de 2 metros. Se o mago move-se para além de 20 metros do disco, seja por mover-se rapidamente, voar, teleportar-se ou a duração da magia acabar, o disco desaparece, e os objetos sobre ele caem.

O componente material é 1 gota de mercúrio.

Enfeitiçar Pessoas
(Encantamento)

Alcance: 120 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 pessoa
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Essa magia afeta uma única pessoa. Pelo termo pessoa entende-se qualquer criatura bípede humana, semi-humana ou humanóide do tamanho de um humano ou menor, como brownies, dríades, anões, elfos, gnolls, gnomos, goblins, meio-elfos, hobgoblins, humanos, kobolds, homens-lagarto, nixies, orcs, pixies, sprites, trogloditas, e outros, Um guerreiro humano de 10º nível pode ser enfeitiçado, mas um ogro, não. A pessoa tem direito a um *teste de resistência* à magia, ajustado pela Sabedoria (veja a Tabela 5). Se o oponente sofrer algum dano dos companheiros do mago, na mesma rodada em que *Enfeitiçar Pessoas* for utilizado, a vítima recebe um bônus de +1 para cada ponto de dano sofrido ao realizar seu *teste de resistência*.

Se falhar no teste, ela tratará o mago como um amigo de confiança e um aliado a se ouvir e proteger. A magia não permite que o conjurador a comande como um autômato, mas qualquer ação ou palavra do mago é vista de maneira extremamente favorável e sem desconfiança. Por exemplo: uma pessoa enfeitiçada não obedecerá a um comando direto de suicídio (e provavelmente o tomará como brincadeira), mas acreditará se lhe disserem que a única forma de salvar a vida do mago é distrair aquele enorme dragão vermelho "só um pouquinho". Note que este encanto não dá ao mago nenhum poder de comunicação, além dos que já possui, ou seja, o mago deve falar a linguagem da vítima para comunicar com perfeição seus comandos.

A duração dessa magia é derivada da Inteligência da vitima, e depende também de sua resistência. Ela pode ser quebrada se um *teste de resistência* obtiver sucesso, sendo que ele é periodicamente realizado de acordo com a tabela abaixo. Se o mago atacar (ou tentar) a criatura através de uma ação claramente ofensiva, ou se *Dissipar Magia* for utilizada com sucesso sobre a vítima, o efeito de *Enfeitiçar Pessoas* é quebrado. Se duas ou mais *Enfeitiçar Pessoas* afetam uma única vítima ao mesmo tempo, os efeitos devem ser determinados pelo Mestre. Neste caso, pode ser que um dos efeitos seja claramente dominante, como pode acontecer de a vítima perder-se em sentimentos conflitantes. Novos *testes de resistência*, capazes de anular um ou ambos os eleitos, podem ser necessários.

A vítima lembra-se dos eventos que aconteceram enquanto estava sob o efeito de *Enfeitiçar Pessoas*.

Inteligência da Criatura	Tempo entre testes de resistência
3 ou menos	3 meses
4 a 6	2 meses
7 a 9	1 mês
10 a 12	3 semanas
13 e 14	2 semanas
15 e 16	1 semana
17	3 dias
18	2 dias
19 ou mais	1 dia

Nota: O período entre testes de resistência é apenas o tempo dentro do qual o teste ocorre. O instante (ou dia) exato deve ser determinado pelo Mestre. O teste deve ser feito secretamente.

Escudo Arcano
(Evocação)

Alcance: 0
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é executada, uma barreira invisível surge diante do mago. Esse escudo anula totalmente os ataques de projéteis criados magicamente. Ele também fornece proteção equivalente a CA 2 contra armas arremessadas manualmente (machados, dardos, azagaias, lanças, etc.), CA 3 contra pequenas armas disparadas mecanicamente (flechas, quadrelos, dardos, espinhos de manticore, pedras de funda, etc.) e CA 4 contra outras formas de ataque.

O escudo também oferece ao mago um bônus de +1 nos *testes de resistência* contra ataques que sejam basicamente frontais. Perceba que todos esses benefícios aplicam-se apenas se o mago sofrer ataques frontais.

Expandir
(Alteração)
Reversível

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: 1 criatura ou objeto
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Essa magia faz com que uma criatura ou objeto cresça imediatamente, aumentando seu tamanho e peso. Só pode ser utilizada em uma única criatura (ou uma entidade simbiótica, ou comunitária, formada por várias criaturas) ou objeto; o alvo não pode exceder o volume de 3 metros cúbicos por nível de experiência do mago. O objeto ou criatura precisa ser visto para ser afetado. e crescerá 10% por nível do mago, aumentando seu tamanho, largura e peso, bem como as vestimentas e o equipamento carregado. Caso a criatura não queira receber o efeito, tem direito a um *teste de resistência* à magia e, se passar pelo teste, essa simplesmente falhará. Se não houver espaço suficiente, o receptor crescerá o máximo possível, quebrando

os materiais mais frágeis que impedirem este processo, mas sendo contida pelos mais resistentes – a magia não pode ser utilizada para esmagar uma criatura através do crescimento.

Propriedades mágicas não são aumentadas, ou seja, uma espada +1, mesmo enorme, ainda é uma espada +1, e uma varinha mágica do tamanho de um bastão, é capaz apenas das suas funções mágicas usuais, embora agora sirva também para golpear. Uma poção tamanho gigante, apenas requer que mais fluido seja ingerido para fazer efeito. A massa e a Força são efetivamente alteradas, ou seja, uma mesa gigante bloqueando uma porta será mais eficiente, e um barbante pode se tomar uma corda. Os pontos de vida de uma criatura, seu CA e seus testes de ataque não mudam, mas o dano muda proporcionalmente com o tamanho. Por exemplo, um guerreiro que recebeu *Expandir* de um mago de 6º nível, agora está com 160% do seu tamanho normal – ou seja, seu tamanho normal (100%), mais o conferido pela magia (60%). Se este guerreiro acerta com sua espada e faz 6 pontos de dano, seu dano é ajustado para 10 (6 x 1,6 = 9,6 que, arredondado para cima, dará 10). Quaisquer bônus que ele possua serão adicionados agora. O reverso, *Encolher*, anula *Expandir*, ou encolhe criaturas ou objetos. A criatura ou objeto perde 10% do seu tamanho para cada nível de experiência do mago, até chegar a um mínimo de 10% do tamanho original. Daí para a frente, seu tamanho diminuirá 30 centímetros para cada nível restante do mago, até chegar a menos que 30 centímetros, quando passará a diminuir 3 centímetros por nível restante do mago, até chegar a menos que 3 centímetros, quando passará a diminuir de 0,3 centímetros por nível restante, até chegar a um mínimo de 0,3 centímetros – a magia não pode fazer com que a criatura desapareça completamente. Por exemplo, um gigante de 5 metros recebe *Encolher* de um mago de 17º nível, ou seja, ele diminuirá em dezessete etapas. Nove etapas são gastas para deixa-lo com 50 centímetros. Daí, ele passará a diminuir de 30 em 30 centímetros, até ficar com menos de 30 centímetros. Uma etapa é gasta, e ele fica com 20 centímetros. Agora, ele passará a diminuir de 3 em 3 centímetros. Mais seis etapas são gastas, e ele diminui mais 18, ficando com 2 centímetros. Agora ele passa a diminuir de 0,3 em 0.3 centímetros, mas resta apenas uma etapa, que o deixará com 1,7 centímetros. Um objeto encolhendo poderá danificar objetos que estejam afixados a ele, mas só encolherá enquanto ele mesmo não for danificado. Criaturas que não queiram ser afetadas por *Encolher* também têm direito a um *teste de resistência* à magia.

O componente material dessas magias é uma pitada de pó de ferro.

Força Fantasmagórica
(Ilusão/Visão)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 120 + 30 metros /nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Especial

Essa magia cria uma ilusão de qualquer objeto, criatura ou Força, desde que a ilusão permaneça dentro da área de efeito. A ilusão é visual e afeta todas as criaturas que nela acreditarem, sendo que mortos-vivos são imunes. *Força Fantasmagórica* não cria som, cheiro ou temperatura, Efeitos que dependam destes sentidos revelam a verdadeira natureza da ilusão. *Força Fantasmagórica* dura até ser tocada, a não ser que o mago que a criou faça com que ela reaja apropriadamente, ou perca a concentração, seja por movimentar-se, por sofrer dano, ou voluntariamente. Resistências contra ilusão estão explicadas no capítulo de Magia. Criaturas que consigam resistir à ilusão, adicionam +4 nas jogadas de resistência de seus associados, se puderem avisá-los da falsidade das imagens. Criaturas que acreditarem nas ilusões estão sujeitas aos seus efeitos, explicados sob o tópico Ilusões, no capítulo de Magia. A ilusão pode ser movida pelo mago dentro dos limites da área de efeito. O Mestre deve determinar a efetividade da magia. Sugestões estão dadas nas paginas citadas acima. O componente material é um pouco de velo.

Globos de Luz
(Alteração)

Alcance: 40 metros + 10 metros/nível
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Ao utilizar *Globos de Luz* o mago cria, a seu gosto, de um a quatro Globos que lembram luzes de tochas ou lanternas (e iluminam como tais), esferas de luz voadoras (como as de fogo-fátuo), ou uma luminosidade fraca, em forma humanóide, que lembra criaturas do Plano Elemental do Fogo. As luzes movem-se como o mago desejar, em qualquer direção, sem que ele precise manter a concentração. Essa magia, ao contrário de *Luz*, não pode ser usada para cegar criaturas, e é cancelada se a duração ou alcance forem excedidos. O componente material é um pouco de fósforo, olmo, ou um vaga-lume.

Hipnotismo
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 5 metros
Duração: 1 rodada + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Cubo de 10 metros de aresta
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Os gestos do mago, junto com as palavras sussurradas do encantamento, fazem com que 1d6 criaturas dentro da área de efeito fiquem suscetíveis à sugestões hipnóticas – curtas e razoáveis (veja a magia arcana do 3º círculo *Sugestão*). A sugestão deve ser feita depois do *Hipnotismo* ter sido utilizado. O mago não sabe se a magia funcionou quando faz a sugestão. A sugestão subseqüente à magia não é mágica e, portanto, o mago deve fazê-la numa linguagem que as criaturas afetadas compreendam. Criaturas que passem em seus *testes de resistência* à magia não são afetadas, e aquelas que sejam hostis ao mago têm um bônus de +1 a +3 neste teste. Se a vítima estiver olhando nos olhos do mago, ela terá uma penalidade de -2 em seu *teste de resistência*. Uma criatura que falha em seu *teste de resistência*, não se lembra de que o mago a enfeitiçou.

Identificação
(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 item/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Nenhuma

Quando *identificação* é utilizada, os itens mágicos tocados pelo mago podem ser identificados. As 8 horas anteriores à utilização da magia, devem ser gastas na purificação dos itens a serem examinados, para remover influências que possam prejudicar a leitura de suas auras mágicas. Se este período for interrompido, deve-se começar tudo novamente. Quando a magia é utilizada, o mago deverá tocar um item

de cada vez. Quaisquer possíveis conseqüências causadas por segurar o item são sofridas, embora tenha direito aos *testes de resistência* que forem aplicáveis.

A chance de se obter uma informação sobre o item é de 10% por nível até um máximo de 90%. A jogada do dado percentual fica a cargo do Mestre. Resultados de 96 a 00 indicam que o mago leu erroneamente, e de 91 a 95 indicam que nenhuma informação foi obtida. Apenas uma função de um item, que tenha diversas funções, é descoberta de cada vez (um mago de 5º nível pode tentar determinar a natureza de 5 itens diferentes ou cinco funções de um mesmo item, ou qualquer outra combinação possível). Se uma das tentativas falhar, o mago não descobrirá nada mais sobre aquele item com esta magia, pelo menos não até que atinja o próximo nível. Alguns itens não podem ser identificados com ela, e outros provocam leituras erradas propositadamente.

A utilização normal da magia não revela os bônus exatos no ataque e no dano que o item confere, nem o número exato de cargas mágicas que o item possui. Quanto aos bônus, no entanto, pode-se determinar se são grandes ou pequenos; quanto às cargas, uma idéia aproximada é passada ao mago: poderosamente carregado (81 a 100% das cargas), fortemente carregado (61 a 80% das cargas), moderadamente carregado (41 a 60% das cargas), fracamente carregado (6 a 40% das cargas) e, ligeiramente carregado (de uma a cinco cargas). Esse último resultado sempre toma precedência sobre os outros, logo, um Anel de Três Desejos com três cargas parece, apenas, ligeiramente carregado. Depois de utilizar esta magia e determinar o que pode ser aprendido com ela, o mago perde 8 pontos de Constituição. Ele deve descansar 1 hora para recuperar cada ponto. Se esta perda de Constituição levar o mago para menos que 1 ponto de Constituição, ele cai, inconsciente. Sua consciência não volta até que ele recupere toda sua Constituição, o que leva 24 horas – um ponto para cada 3 horas de descanso de um personagem inconsciente.

Os componentes materiais são uma pérola (de pelo menos 100 po de valor) e uma pena de coruja, ambos mergulhados em vinho. Esta infusão deve ser bebida pelo mago antes da magia ser utilizada. Se uma Pedra da Sorte for pulverizada e adicionada à infusão, o encantamento fica mais potente, e os bônus e cargas de um item podem ser determinados com exatidão, todas as funções de um item serão conhecidas quando o mago o tocar. Se o Mestre assim o desejar, algumas propriedades de artefatos ou relíquias também podem ser descobertas desta forma.

Leque Cromático
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Cunha de 2 m x 6 m x 6 metros
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Especial

Ao utilizar essa magia, cria-se um jato de cores fortes em forma de cunha, lançado a partir das mãos do mago. Uma a seis criaturas (1d6) dentro da área de efeito são afetadas pelo jato, em ordem crescente de proximidade ao mago. Todas as criaturas que tiverem nível ou número de dados de vida maiores que os do mago, de no mínimo 6 nível, ou com seis ou mais dados de vida, têm direito a um *teste de resistência* à magia. Criaturas cegas, ou que por qualquer razão não possam ver a magia, não são afetadas.

As criaturas que não tiverem direito, ou falharem em seus *testes de resistência* (caso tenham nível/dados de vida iguais ou menor aos do mago), ficam inconscientes por 2d4 rodadas; caso tenham um ou dois níveis/dados de vida a mais que o mago são cegadas por 1d4 rodadas; caso tenham três ou mais níveis/dados de vida a mais que o mago ficam atordoadas (cambaleantes e sem conseguir pensar coerentemente) por uma rodada. Os componentes materiais são três pitadas de pó ou areia: uma vermelha, uma amarela e uma azul.

Ler Magias
(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Através de *Ler Magias*, o mago pode ler inscrições mágicas em objetos como livros, armas, pergaminhos mágicos, etc., que de outra forma seriam ininteligíveis. O *grimoire* do próprio mago e todas as obras que ele já leu com a magia serão sempre inteligíveis para ele, e não requerem nova utilização da magia.

Sua utilização, normalmente, não aciona a magia contida na escrita, embora possa fazê-lo no caso de itens amaldiçoados. Uma vez utilizada em um determinado item, o mago pode voltar a ler os trechos em que já utilizou *Ler Magias*, sem a necessidade de executá-la novamente. A duração desta magia é duas rodadas por nível do mago, sendo que o mago lê o equivalente a uma página por rodada.

O mago precisa ter um cristal ou prisma transparente, que não é consumido, para utilizar esta magia.

Luz
(Alteração)

Alcance: 60 metros
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Globo de 6 metros de raio
Componentes: V, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Especial

Essa magia cria um brilho luminoso semelhante ao de uma tocha, dentro de um raio que parte de um local. Objetos um pouco além desta área também podem ser vistos, mas apenas vagamente. A magia é centrada em um ponto visível ao mago e pode ser lançada em qualquer objeto. O efeito é imóvel, a não ser que a magia seja lançada em um objeto móvel, ou em uma criatura, Desta forma, ela se move junto com seu "suporte", não se movendo com o vento, se for lançada no ar.

Se for utilizada em uma criatura, ela tem direito a um teste de resistência à magia. Se a criatura passar no teste, a magia faz efeito meio metro atrás dela, mas ainda funciona. Caso a criatura tenha a capacidade de anular magias, ela testa essa capacidade. Se passar, ela é anulada. Se um objeto com *Luz* for levado a uma área de escuridão mágica, a magia simplesmente não funciona; mas se for lançada contra a escuridão mágica, as trevas são anuladas pela duração da *Luz*. A iluminação no local voltará a ser, durante esse período de tempo, a que existia antes que as magias fossem utilizadas.

Luz, centrado nos olhos de uma criatura, deixa-a cega, reduzindo suas jogadas de ataque e resistência em 4, e piorando sua Classe de Armadura também em 4. O mago pode encerrar esta magia com uma única palavra.

O componente material é um vaga-lume ou um pouco de musgo fosforescente.

Apêndice 3

Manipular Chamas
(Alteração)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 3 metros de raio
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao mago alterar quaisquer chamas, pequenas ou grandes, que estejam dentro de sua área de efeito, extinguindo-as até que restem apenas brasas, ou torna-las brilhantes como a luz do dia, dobrando seu alcance de iluminação. Enquanto a magia estiver em ação, basta um simples gesto do mago para alterar novamente a sua intensidade. A magia não altera o consumo de combustível ou o dano causado pelo fogo, persistindo até que o mago a cancele, sua duração máxima seja atingida ou todo o combustível seja consumido. O mago também pode apagar todas as chamas da área de efeito, o que cancela a magia imediatamente. Esta magia não consegue afetar elementais do fogo ou criaturas similares

Mãos Flamejantes
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: Instantânea
Área de Efeito: O mago
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: 1/2

Ao utilizar essa magia, um jato de chamas irrompe das pontas dos dedos do mago. Suas mãos devem estar dispostas de forma a mandar um leque de chamas; os polegares devem tocar-se e os outros dedos devem estar abertos. Jatos de chama saltam de suas mãos e cobrem um arco horizontal de 120°, alcançando até 2 metros à frente do mago. Qualquer criatura na área das chamas sofre dano de 1d3 pontos de vida, mais 2 pontos de vida por nível de experiência, até o máximo de 1d3 + 20 pontos perdidos. As criaturas que obtiverem sucesso em um *teste de resistência* à magia, sofrem apenas a metade do dano. Materiais facilmente inflamáveis (roupas, papel, madeira seca) tocados pelo fogo queimam imediatamente. O fogo nestes materiais pode ser apagado na rodada seguinte, se nenhuma outra ação for feita.

Mensagem
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

O personagem pode sussurrar mensagens, e receber respostas com poucas chances de ser ouvido por criaturas indesejáveis. Ao lançar a magia, o mago, em segredo ou não, aponta seu dedo para as criaturas que ele quer que participem do efeito, sendo que, além de si mesmo, uma nova criatura pode ser incluída por nível de experiência. Quando o mago sussurra, sua mensagem é ouvida por todas as criaturas escolhidas e que se encontrem a uma distância de até 10 metros mais 3 metros/nível do mago. As criaturas que recebem a mensagem podem sussurrar uma resposta que é ouvida pelo mago. Deve haver um caminho, sem obstruções, entre o mago e as criaturas incluídas no efeito da magia para que haja comunicação: por exemplo, se o mago e todas as criaturas estiverem em um salão, e uma das criaturas deixar o aposento, fechando a porta atrás de si, ela perde o contato com o mago. O efeito da magia continua válido, no entanto, para todos os demais As mensagens devem ser em línguas compreendidas pelas criaturas, uma vez que a magia não confere poderes lingüísticos. Essa magia é normalmente usada para que o mago possa conduzir conferências rápidas e secretas. O componente material é um pequeno pedaço de fio de cobre.

Montaria Arcana
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 10 metros
Duração: 2 horas +1 hora/nível
Área de Efeito: 1 montaria
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago conjura um animal de montaria para servi-lo. O animal o serve bem e de boa vontade, mas ao término da magia ele desaparece. O tipo de montaria conjurada depende de seu nível de experiência, sendo que o mago pode, se quiser, escolher uma das montarias a que teve acesso quando era menos experiente. As montarias disponíveis são as seguintes:

Nível de Experiência do Mago	Montaria
1-3	Cavalo leve ou mula
4-7	Cavalo de batalha ou de carga
8-12	Camelo
13-14	Elefante (e howdah ao 18º nível)
15+	Grilo (com sela no 18º nível)

A montaria não vem com equipamento (como sela, freios, arreios, etc.) a não ser que ela seja de uma categoria inferior à da montaria a que o mago tem direito. Por exemplo, um mago de 12º nível poderia conjurar um camelo sem nenhum equipamento de montaria, ou um cavalo de batalha com equipamento de montaria, ou uma mula também equipada.

Os atributos do animal são normais. O animal desaparece se eventualmente morrer. O componente material é pêlo do animal desejado.

Muralha de Névoas
(Evocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 2d4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: cubo de 6 metros de aresta + 3 metros de aresta/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Ao utilizar essa magia, o mago cria uma grande quantidade de brumas, que ocupam toda a área de efeito. As brumas obscurecem a visão além de meio metro, mesmo com a utilização de *Infravisão*. O mago pode criar uma quantidade menor de brumas, se assim o desejar. A parede de brumas deve ser vagamente cúbica, com 3 metros de largura em sua menor dimensão. As brumas persistem por, no mínimo, três rodadas. A sua duração pode ser reduzida à metade por um vento moderado, e podem ser dispersadas por um vento forte.

O componente material é um punhado de ervilhas secas.

Patas de Aranha
(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Patas de Aranha faz com que o receptor da magia possa subir paredes, ou andar de ponta cabeça pelo teto. Criaturas que não queiram ser afetadas pela magia têm direito a uma jogada de resistência à magia e, se obtiverem sucesso, anulam o efeito. A criatura afetada tem que estar com as mãos livres e os pés descalços para subir, desta maneira, com uma movimentação de 6 (ou 3, se estiver com carga máxima). Enquanto a magia durar, o receptor não pode manusear objetos que pesem mais que uma adaga (cerca de meio quilo), porque tais objetos grudam em suas mãos, o que tornaria muito difícil para um mago lançar uma magia, especialmente com componentes materiais. Pode-se arrancar o receptor da parede, ou do teto, puxando-o com força. O Mestre pode permitir uma jogada de resistência ao receptor que queira evitar ser arrancado.

A decisão sobre qual das resistências utilizar, deve ser baseada nas circunstâncias, na Força, etc. Por exemplo, uma criatura de Força 12 pode arrancar o receptor se ele talhar em uma jogada de resistência a veneno (que é moderadamente difícil). O mago que lançou esta magia pode removê-la com uma simples palavra.

Os componentes materiais são uma gota de betume e uma aranha viva, e ambos precisam ser engolidos pelo receptor da magia.

Proteção ao Mal
(Abjuração) Reversível

Alcance: Toque
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, cria-se uma barreira mágica com raio de meio metro em torno de seu receptor. Esta barreira move-se com o receptor e tem três efeitos:

O 1º: todos os ataques feitos contra o receptor, por criaturas malignas, ou malignamente encantadas, têm uma penalidade de -2 na jogada de ataque, e todas as jogadas de resistência geradas por estes ataques são feitas com um bônus de +2.

O 2º: qualquer tentativa de possuir (como *Recipiente Arcano*) ou exercer controle sobre a mente da criatura protegida (como os poderes de vampiro) será bloqueada pela magia. A magia não anula a possessão, se esta já existir, apenas evita que a criatura seja possuída enquanto estiver em efeito.

O 3º: a magia previne contato físico com criaturas de natureza extraplanar ou conjurada, como por exemplo, *Servo Invisível* e *Servo Aéreo*, elementais, imps, xorns, etc. Isso faz com que os ataques naturais (físicos) dessas criaturas, que requeiram toque, falhem. Quando acertam um ataque (que não faz efeito) as criaturas conjuradas ou extraplanares recuam. Animais ou monstros convocados ou conjurados por magia são afetados da mesma forma.

Essa proteção termina, se o receptor tenta fazer um ataque ou forçar a barreira contra uma criatura da qual está protegido.

Para esta magia, o mago deve traçar no chão, com pó de prata, um círculo de 1 metro de diâmetro.

Esta magia pode ser revertida para *Proteção ao Bem*, sendo que o primeiro efeito passará a proteger de criaturas boas, e os segundo e terceiro efeitos continuarão os mesmos. O componente material de *Proteção ao Bem* é um círculo de ferro em pó.

Provocação
(Encantamento)

Alcance: 60 metros
Duração: 1 rodada
Área de Efeito: 10 metros de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Provocação permite ao mago insultar, com eficácia, uma única espécie de criaturas que tenha Inteligência 2 ou maior. O mago não precisa conhecer a linguagem das criaturas. Suas palavras e gestos têm verdadeiro significado para elas: insultos, blasfêmias, desafios, que irritam profundamente os ouvintes. Quem falhar em um *teste de resistência* à magia, corre para combater o mago, se puder fazê-lo, sempre preterindo o corpo a corpo a armas de arremesso, arcos e magia. Se o mago estiver separado dos receptores por uma barreira intransponível (um abismo, uma falange de lanceiros, uma parede de fogo), a magia é quebrada. Se o mago insulta um grupo misto, ele precisa escolher a espécie que quer afetar. Criaturas que estejam acompanhadas de um líder poderoso (que tenha bônus de Carisma, ou um nível maior que o delas) têm um bônus em seu *teste de resistência*, que varia de +1 a +4, determinado pelo Mestre. Se utilizado em conjunto com *Ventriloquismo*, as criaturas podem atacar a fonte aparente dos insultos, dependendo de sua Inteligência. O componente material é uma lesma, que é atirada na direção das criaturas.

Queda Suave
(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, as criaturas ou objetos afetados assumem imediatamente o peso de uma pluma. Sua razão de queda é alterada para meio metro por segundo, ou 30 metros por rodada. As criaturas ou objetos afetados não sofrerão dano por queda enquanto a magia estiver em efeito. Entretanto, quando a duração chegar ao fim, volta-se à razão de queda normal. A magia dura uma rodada por nível de experiência do mago, e afeta uma ou mais criaturas ou objetos num cubo de 3 metros de aresta, desde que a massa destas criaturas e objetos não seja maior que 100 quilos, mais 100 quilos por nível do mago. Por exemplo, a magia lançada por um mago de 1º nível tem um alcance de 20 metros, uma duração de duas rodadas, e um limite de peso de 300 quilos. Essa magia tem efeito apenas sobre objetos ou criaturas que estejam voando, em queda livre, ou que tenham sido arremessados, não sendo útil contra um golpe de espada, por exemplo. Esta magia pode ser muito útil em conjunto com a *Lufada de Vento* e efeitos similares.

A Reflexão do Olhar
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma área, à frente do mago, onde o ar fica brilhante e reflexivo. Poderes exercidos através do olhar, como os do basilisco, olhar enfeitiçante, olhar vampírico, a magia arcana do 6º círculo *Comando Visual* e outros, são refletidos de volta para quem tentou o contato visual, e o mago não sofre o efeito do ataque. Essas criaturas têm direito a um *teste de resistência* para evitar o efeito de seu próprio olhar. Esta magia não afeta a visão, nem reflete raios de luz, apenas os ataques visuais ativos são bloqueados por ela, ou seja, se o mago olhar para uma medusa ele não estará protegido.

Runa Arcana
(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Até 30 cm
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhum

Quando utiliza essa magia, o mago pode escrever, visível ou invisivelmente, sua runa, marca ou assinatura, bem como mais seis letras em tamanho menor, em quase todas as substâncias. A superfície pode ser metal, pedra ou qualquer substância mais mole, sendo que a marca não danifica o lugar onde foi escrita. Se a marca for invisível, *Detectar Magia* irá torna-la visível e brilhante, embora não necessariamente inteligível. *Detectar Invisibilidade*, *Visão da Verdade*, uma *Gema da Visão* ou uma *Capa da Visão* também mostrarão a runa. *Ler Magias* revelará as palavras do mago. A marca não pode ser removida, a não ser pelo mago ou pela *Apagar*. Se lançada sobre uma criatura viva, com o tempo a marca desaparecerá.

Os componentes materiais são uma pitada de pó de diamante (valendo aproximadamente 100 po), e pigmentos para a cor do sinal. Se a marca for invisível, os pigmentos ainda são usados, mas o mago deve usar algum tipo de estilete, em vez de apenas apontar com seu dedo.

Salto
(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 1d3 rodadas +1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

A criatura tocada pelo mago recebe o poder de dar grandes saltos, uma vez por rodada, enquanto durar a magia. Os saltos alcançam até 10 metros à frente ou diretamente acima, e 3 metros para trás. Os saltos horizontais tem um arco muito pequeno, de no máximo 1 metro de altura. A magia apenas permite à criatura saltar, não garante que ela aterrissará com segurança.

O componente material é uma perna traseira de gafanhoto, que é quebrada quando a magia for utilizada.

Servo Invisível
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 0
Duração: 1 hora + 1 turno/nível
Área de Efeito: 10 metros de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Servo Invisível é uma força invisível, sem mente e sem forma, utilizado para serviços normais, como abrir portas destrancadas, polir, lavar, carregar objetos leves, etc. *Servo Invisível* não é forte, mas obedecerá infalivelmente os comandos do mago. Ele só pode fazer uma ação por vez, e mover apenas itens leves. Levanta no máximo 10 quilos, empurra no máximo 20 quilos, e pode abrir portas, janelas e gavetas. O Servo não pode lutar, nem ser morto, já que é uma força e não uma criatura. Ele pode ser magicamente cancelado, ou eliminado se sofrer um dano de 6 pontos de vida, sob magias que afetam áreas, ou Sopro-de-Dragão. Se o mago tentar mandá-lo para além da área de efeito, a magia termina imediatamente.

Os componentes materiais são um pedaço de barbante e um pedaço de madeira.

Som Ilusório
(Ilusão/Visão)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível
Duração: 3 rodadas/nível
Área de Efeito: Alcance da escuta
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Especial

Som Ilusório permite que o mago crie um determinado som, em qualquer lugar dentro do alcance, e faça com que este se aproxime, se afaste, ou fique parado, como o mago desejar. O volume criado, entretanto, está diretamente relacionado ao nível do mago, sendo equivalente ao som de quatro homens por nível de experiência. Ou seja: no 2º nível, ele pode criar um volume de som equivalente ao de oito homens. A ilusão auditiva criada pelo *Som Ilusório* pode ser virtualmente qualquer tipo de som. Uma horda de ratos, correndo

e guinchando, produz aproximadamente o mesmo volume de som que 8 homens correndo e gritando. O rugido de um leão tem um volume de som equivalente ao de 16 homens, enquanto o rugido de um dragão tem o som de, no mínimo, 24 homens. Um personagem que não acreditar na autenticidade do som tem direito a um teste de resistência à magia. Se passar, ele escuta um som fraco e, obviamente, falso, emanando da direção do mago. Esta magia pode aumentar muito a efetividade de Força Fantasmagórica. O componente material é um pouco de cera ou de lã.

Sono
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 30 metros
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando um mago utiliza *Sono*, ele joga sobre uma ou mais criaturas um sono mágico e de aparência comatosa. Certas criaturas são especificamente imunes a este efeito, como os mortos-vivos. Todas as criaturas escolhidas para serem afetadas por esta magia devem estar a um máximo de 10 metros umas das outras. O número de criaturas afetadas depende dos seus dados de vida ou níveis. A magia afeta 2d4 dados de vida, Monstros com mais de 4 + 3 dados de vida (4 dados + 3 pontos) não são afetados. O centro da área de efeito é determinado pelo mago. As criaturas com menos dados de vida são afetadas primeiro, e depois as de maior número. Criaturas parcialmente atingidas não sofrem efeito.

Por exemplo, um mago lança *Sono* em três kobolds, dois gnolls e um ogro. O resultado dos dados (2d4) é 4. O gnoll e os três kobolds são afetados, totalizando (½ + ½ + ½ + 2) 3½ dados de vida. O ½ dado de vida restante não é suficiente para afetar o outro gnoll ou o ogro. Esbofetear ou ferir as criaturas que estejam sob efeito da magia as acorda, mas barulhos normais, não. As criaturas levam uma rodada inteira para acordarem do sono mágico. Oponentes dormindo são atacados com bônus, e podem ser mortos em um só golpe, como explicado no Capítulo de Combate.

O componente material é um pouco de areia fina, pétalas de rosa, ou um grilo vivo.

Susto
(Ilusão/Visão)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura a até 10 metros de distância
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Susto permite ao mago manipular os temores naturais de uma criatura, fazendo com que ela pense que o personagem é algo (ou alguém) muito temido. Apesar de não saber qual é o medo da criatura, o mago avança sobre ela, e se a vítima não obtiver sucesso em um *teste de resistência* à magia, ela fugirá do mago com a máxima velocidade, sem soltar os objetos que está carregando. A criatura tem uma penalidade de -1 para cada dois níveis do mago, para um máximo de -6 se o mago for de 12º nível ou maior.

Neste teste, um 20 natural tem sempre sucesso, não importando os modificadores. Embora o mago não persiga a criatura, um espectro da própria mente da vítima a persegue, e ela deve testar a sua resistência à magia toda rodada, sem penalidades, a partir do primeiro teste, só parando de fugir ao obter um sucesso. Essa magia só funciona em criaturas com Inteligência maior que 2, e não funciona em mortos-vivos.

Toque Chocante
(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando utiliza essa magia, o mago cria em sua mão uma poderosa carga elétrica que é descarregada na criatura tocada. Dura uma rodada por nível do mago ou até ser descarregada quando ele toca uma criatura. A magia causa a perda de 1d8 pontos de vida, mais 1 ponto de dano por nível de experiência do mago, ou seja, um mago de 5º nível causará um dano de 1d8+5 pontos de vida. O mago precisa tocar a criatura para que ela seja afetada, ou tocar um condutor elétrico, como uma barra de ferro, que, por sua vez, esteja em contato com a criatura a ser afetada. Um toque de uma criatura no mago não descarrega a magia.

Toque Macabro
(Necromancia)

Alcance: 0
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: O mago
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Anula

Ao completar essa magia, uma aura azulada envolve a mão do personagem; essa energia retira a força vital de qualquer criatura tocada. Num combate, tocar uma criatura requer uma jogada de ataque (como explicado no capítulo de combate). A criatura tocada deve fazer um *teste de resistência* à magia, ou perder 1d4 pontos de vida e 1 ponto de Força. Se a criatura obtiver sucesso em sua resistência, ela nada sofrerá. Criaturas que não têm valor de Força (a maioria dos monstros), sofrem uma penalidade de -1 em seus ataques depois de duas falhas consecutivas nos testes de resistência, causados por esta magia. A Força perdida retorna à razão de 1 ponto por hora.

Esta magia tem efeito especial em mortos-vivos. Quando tocados não sofrem dano, nem perdem Força, mas devem ter sucesso em um *teste de resistência* à magia, ou fugirão por 1d4 rodadas + uma rodada por nível do mago.

Transformação Momentânea
(Ilusão/Visão)

Alcance: 0
Duração: 2d6 rod + 2 rod/nível
Área de Efeito: O mago
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa ilusão permite ao mago mudar sua aparência – veste e equipamento – e parecer meio metro mais alto ou baixo; mais gordo ou magro; humano, humanóide, ou qualquer outra criatura que tenha forma humana e seja bípede. *Transformação Momentânea* não permite duplicar nenhum indivíduo específico, e também não confere as habilidades e peculiaridades da forma escolhida. O Mestre pode permitir um teste de resistência à magia para anular a ilusão.

Por exemplo, se o mago agir de maneira inconsistente com a forma adotada. A ilusão criada é apenas visual, ou seja, se um mago humano transformou-se em anão, uma flecha que normalmente passaria acima do anão o acertará em cheio. Da mesma forma, a magia pode ser revelada através do contato físico.

Truque
(Todas as escolas)

Alcance: 3 metros
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Truques são pseudomagias que os magos estudam enquanto aprendizes, independente de sua escola. *Truque* é um método de prática para o estudante, ensinando-o a manipular pequenas quantidades de energia mágica. Uma vez utilizado, *Truque* permite ao mago criar efeitos mágicos pelo tempo de duração da magia, tão pequenos que têm diversas limitações: não causam dano, não afetam a concentração de magos, e só criam objetos pequenos e obviamente mágicos. Além disso, qualquer material criado por *Truque* é extremamente frágil e não pode ser utilizado como ferramenta. *Truque* não pode duplicar o efeito de nenhuma magia. Qualquer que seja a forma dada ao *Truque*, ela só dura enquanto o mago mantiver a concentração. Os magos utilizam-se de *Truque* para agradar às crianças, impressionar pessoas comuns e alegrar vidas amargas. Utilizações comuns incluem notas de música etérea, flores brilhantes, bolas luminosas que flutuam pelas mãos do mago, brisas que balançam as chamas de velas e pequenos redemoinhos para varrer o pó para baixo dos tapeies. Combinados com *Servo Invisível*, *Truques* são maneiras do mago satisfazer com maior facilidade as suas necessidades de ordem na casa e de entretenimento.

Ventriloquismo
(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros/nível (máx. 90 metros)
Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 criatura ou objeto
Componentes: V, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Especial

Essa magia permite ao mago fazer com que sua voz, a de outra pessoa, ou um som similar pareça originar-se de um outro lugar, ou de uma criatura, uma estátua, etc. O mago pode falar em qualquer língua que conheça, produzir sons a que esteja habituado, ou utilizar a magia *Som Ilusório*, Com respeito a tais sons e vozes, qualquer criatura que passar num teste de resistência à magia (com uma penalidade de -2) detecta a ilusão. Se utilizado em conjunto com outras ilusões, o Mestre pode conferir penalidades maiores, ou não permitir um *teste de resistência* graças ao efeito combinado.

O componente material é um pergaminho enrolado em forma de cone.

Magias Arcanas do 2° Círculo

Alterar-se
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 3d4 rodadas + 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 0 Mago
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Por meio da magia *Alterar-se*, o mago pode alterar sua aparência e forma – incluindo suas roupas e equipamentos – e parecer mais alto ou mais baixo, mais gordo ou mais magro, humano, humanóide, ou qualquer criatura com forma aproximadamente humana que seja bípede. O corpo do mago passará por uma alteração limitada, e o seu tamanho pode ser mudado em até 50%. Se a forma escolhida tiver asas, o mago pode voar, mas com apenas 1/3 da velocidade de uma criatura daquela forma, e com a perda de duas categorias de manobra (para uma classe mínima de E), Se a forma tiver guelras, o mago pode respirar sob a água enquanto a magia durar. Entretanto, o mago não ganha múltiplos ataques e nem modificadores no dano graças à nova forma.

As jogadas de ataque e os *testes de resistência* do mago também não sofrem nenhuma modificação. A magia não confere ao mago nenhuma habilidade especial, nem formas de ataque ou defesa especiais. Uma vez escolhida a nova forma, ela permanece até o término da magia, que também ocorre quando o mago volta à sua forma original (se o desejar ou for morto).

A Armadilha de Leomund
(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Objeto tocado
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3 rod.
Resistência: Nenhuma

Essa falsa armadilha é útil para enganar um ladrão, ou um outro personagem que tente mexer nos pertences do mago. Este a prepara sobre qualquer mecanismo ou método de abertura, como uma fechadura, ranhura, tampa de rosquear, etc. O personagem que puder detectar armadilhas, ou use qualquer magia ou instrumento para a detecção, lerá certeza absoluta que há uma armadilha de verdade no mecanismo afetado. Obviamente, esta magia é ilusória, e nada acontece se o mecanismo for aberto. O propósito principal desta ilusão é assustar ladrões ou fazer com que percam minutos preciosos tentando remover a armadilha. O componente material é pirita, que é encostada no mecanismo, enquanto este é aspergido com um pó especial que custa 200 po para ser preparado. Se houver outra *Armadilha de Leomund* a menos de 15 metros, quando essa for utilizada, a magia falhará.

Arrombar
(Alteração) Reversível

Alcance: 60 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 3 metros quadrados/nível
Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

A magia *Arrombar* abre portas presas, barradas, trancadas ou protegidas pela *Fechadura Arcana*. *Arrombar* não só abre portas secretas, como também arcas e baús trancados ou que tenham mecanismos complicados. Ela também afrouxa grilhões, solta correntes, abre cadeados e destrói soldas. Se utilizada para abrir uma porta que tenha sido lacrada com a *Fechadura Arcana*, *Arrombar* não remove a *Fechadura*, mas suspende o seu funcionamento por um turno. Em todos os outros casos, a porta, o objeto ou a solda são abertos permanentemente, e podem ser fechados e trancados novamente, exceto no caso da solda, que é destruída, Essa magia não afeta portas levadiças, ou similares, e também não faz efeito sobre

cordas ou cipós. Note que ela tem uma limitação de área: um mago de 3º nível pode abrir uma porta comum, mas não pode abrir o portão de uma cidade. Cada Arrombar pode remover duas maneiras de fechar uma porta ou objeto. Desta forma, se uma porta tem três fechaduras, são necessárias duas Arrombar para abri-la, Em qualquer caso, será necessário conhecer a localização exata da porta. Um mago não pode tentar utilizar a magia em uma parede, na esperança de descobrir uma porta secreta.

O reverso dessa magia, *Trancar*, fecha e tranca uma porta ou objeto, bastando haver um sistema físico que permita fazê-lo. Não cria uma solda, mas fecha mecanismos operados fisicamente, abaixa barras, fecha cadeados, podendo executar até duas funções. Essa magia não afeta portas levadiças.

Aterrorizar
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 30 + 10 metros/nível
Componentes: V, G, M
Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: 5 metros de raio
Resistência: Especial

Essa magia faz com que criaturas com menos 6 dados de vida ou níveis de experiência fiquem amedrontadas, deixando-as com acessos de tremedeira incontroláveis. As criaturas assim amedrontadas sofrem uma penalidade de -2 nos ajustes de reação, e podem soltar itens que as sobrecarreguem.

Se acossadas, as criaturas lutarão, mas com penalidades de -1 nas jogadas de ataque, de dano e de resistência. Apenas elfos, meio-elfos e clérigos têm direito a testar sua resistência contra essa magia. *Aterrorizar* não faz efeito em mortos-vivos (esqueletos, zumbis, vampiros, etc.), ou em criaturas dos planos superiores ou inferiores.

O componente material é um pedaço do osso de um morto-vivo dentre os seguintes: esqueleto, zumbi, carniçal, carneçal ou múmia.

Boca Encantada
(Alteração)

Alcance: 10 metros
Componentes: V, G, M
Duração: Especial
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: 1 objeto
Resistência: Nenhuma

Quando utiliza essa magia, o mago cria uma boca mágica que aparece e fala uma mensagem quando um efeito predeterminado ocorre. A mensagem pode ter até 25 palavras, ser em qualquer linguagem que o mago fale e pronunciada dentro do período de um turno. A boca não pode lançar magias vocais ou ativar itens mágicos com comandos verbais. Se a magia for utilizada em uma estátua, enquanto ela falar, sua boca se movimentará de acordo com a pronúncia. O receptor da magia pode ser uma pedra, uma árvore, ou qualquer outro objeto inanimado.

A magia funciona quando certas condições são cumpridas, conforme especificado pelo mago no momento em que a lança. Alguns exemplos de condições: "Fale para a primeira criatura que lhe tocar," ou "Fale para a primeira criatura que passe a até dez metros." As condições podem ser tão genéricas, ou detalhadas, quanto o mago desejar, embora a magia só responda a estímulos visuais e sonoros, como: "Fale quando uma velha sentar-se de pernas cruzadas, a 1/2 metro de distância, carregando uma sacola de armas e pronunciar 'cansada...'". Esses estímulos visuais podem ser imitados por criaturas disfarçadas; dessa forma, no exemplo acima, uma pessoa disfarçada de velha, que cumprisse as outras condições, ativaria a magia.

O alcance da detecção dos estímulos é de 5 metros por nível, ou seja, no 5º nível, a alteração pode reagir a estímulos que ocorram no máximo a 25 metros. A magia dura até ser ativada, e depois desaparece; tendo duração indeterminada. A magia não pode diferenciar classes, níveis, tendências ou características que não dependam apenas da aparência.

O componente material é um punhado de favos de mel.

Bolsos Arcanos
(Alteração, Encantamento)

Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: 12 horas + 1 hora/nível
Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: 1 vestimenta
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao mago preparar, especialmente, uma vestimenta de maneira que ela contenha mais coisas do que o habitual. A vestimenta que se quer preparar precisa ser especial, de alta qualidade, finamente trabalhada, deve ter pelo menos uma dúzia de bolsos e deve valer pelo menos 50 po. A magia *Bolsos Arcanos* permite que cada um dos bolsos desta roupa passe a ter a capacidade de conter 50 quilos, ou 1,5 metro cúbico em volume, como se pesasse apenas 5 quilos. Não há saliências ou volumes perceptíveis do conteúdo destes bolsos especiais. Ao utilizar a magia, o mago pode optar por ter dez bolsos, com capacidade de 5 quilos cada um, ou 15 centímetros cúbicos. Se a vestimenta for especialmente preparada para ter 100 bolsos, passando a custar 200 po, a magia pode fazer com que os cem bolsos possam sustentar 0,5 quilo e 5 centímetros cúbicos cada um. Os bolsos criados pela magia são na verdade um espaço extradimensional.

Caso a duração expire enquanto houver objetos dentro dos bolsos, ou se *Dissipar Magia* for utilizada com sucesso sobre a vestimenta, todo o material aparece instantaneamente ao redor da pessoa que está utilizando a roupa, caindo ao chão. O mago pode encerrar a magia com uma única palavra.

Além da roupa, que é reutilizável, os componentes materiais são uma pequena agulha de ouro e um pedaço de tecido, dobrado ao meio e amarrado pelas pontas.

Borrar a Visão
(Ilusão/Visão)

Alcance: 0
Componentes: V, G
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: 0 mago
Resistência: Nenhuma

Quando *Borrar a Visão* é utilizada o mago faz com que o contorno de seu corpo fique borrado e ondulante. Essa distorção permite que todos os ataques à distância sofram uma penalidade de -4 na primeira tentativa e -2 nas subseqüentes. Também confere ao mago um bônus de +1 nos *testes de resistência* contra todos os ataques diretos feitos com magia. A magia *Detectar Invisibilidade* não anula esses efeitos, mas a magia divina do 5º círculo *Visão da Verdade* ou similares anulam.

Apêndice 3

Cegueira
(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros + 10 metros por nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Uma Criatura
Componente: V
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

A magia Cegueira tez com que a vítima fique cega, enxergando apenas um borrão cinza diante de seus olhos. As magias de cura não são capazes de remover esse efeito, e só a Dissipar Magia ou o mago que usou a magia podem remover a cegueira, caso a criatura falhe em seu teste de resistência à magia.

Uma criatura cega tem uma penalidade de -4 para as suas jogadas de ataque e resistência, e seus oponentes têm um bônus de +4 para suas jogadas de ataque contra a vítima.

Confundir Detecção
(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros
Duração: 8 horas
Área de Efeito: 1 criatura ou objeto
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

Através dessa magia, o mago pode desorientar uma magia de detecção (*Detectar Magia, Detectar Maldade, Detectar Feitiço, Detectar Armadilhas, Detectar Invisibilidade*). Embora a magia afetada funcione, ela indicará a área, criatura ou informação errada. Por exemplo, *Detectar Mentiras* pode passar a trocar as mentiras por verdades; *Detectar Magia* acusar magia em itens mundanos; uma criatura com más intenções parecerá ter boas, no caso de *Detectar Maldade*. O mago lança *Confundir Detecção* sobre um determinado objeto; outro mago, que queira utilizar uma magia de detecção neste objeto, deve testar sua resistência à magia para evitar que a sua detecção seja desorientada. Esse teste deve ser feito pelo Mestre. Outros tipos de adivinhação (*Revelar Tendência, Augúrio, Percepção Extrasensorial*, etc.) não são afetadas por esta magia.

Convocar Enxames
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 60 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Cubo de 3 metros de aresta
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

O enxame de criaturas (definido pelos dados segundo a tabela abaixo, ou escolhido pelo Mestre) chamado pela magia *Convocar Enxames*, vai atacar violentamente todas as criaturas na área escolhida pelo mago. Criaturas defendendo-se ativamente contra o *Enxame*, e privando-se de todas as outras ações, perdem 1 ponto de vida para cada rodada que permanecerem dentro dele. Aquelas fazendo outras coisas, inclusive tentando deixar a área do *Enxame*, sofrem a perda de 1d4 pontos de vida + 1 ponto a cada três níveis do mago. Obviamente é impossível lançar magias de dentro do *Enxame*.

Resultado no d100	Tipo de Enxame
01-40	Ratos
41-70	Morcegos
71-80	Aranhas
81-90	Centopéias/Besouros
91-100	Insetos Voadores

O *Enxame* não pode ser combatido efetivamente com armas, mas fogo e efeitos de área podem forçá-lo a dissipar-se. Ele se dissipa ao sofrer 2 pontos de dano por nível do mago que o criou, ou seja, 10 pontos de dano, se o mago que o criou era de 5º nível. *Proteção ao Mal* mantém o *Enxame à distância*, e alguns efeitos de área, como *Lufada de Vento* ou *Névoa Fétida* o dissipam imediatamente, se apropriados (*Lufada de Vento*, por exemplo, só dispersa *Enxames* de criaturas voadoras). O mago precisa ficar concentrado para manter o *Enxame* coeso. Se ele se desconcentrar, a magia se dissipará em duas rodadas. O *Enxame* não se move, uma vez conjurado.

O componente material é um pedaço de pano vermelho.

Criação Fantasmagórica
(Ilusão/Visão)

Alcance: 60 + 10 metros /nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 60 +15 m²/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Especial

Da mesma forma que a magia arcana de 1º círculo *Força Fantasmagórica*, essa magia cria uma ilusão de qualquer objeto, criatura ou força, desde que se mantenha dentro da área de efeito. O mago pode manter a ilusão com um mínimo de concentração, e mover-se à metade de sua movimentação normal, mas não pode lançar outras magias. Alguns efeitos sonoros podem ser incluídos na ilusão, mas não frases compreensíveis, ou nenhum outro som tão detalhado. A ilusão dura por duas rodadas depois que o mago deixa de se concentrar em mantê-la. O componente material é um punhado de pelo de carneiro.

Despedaçar
(Alteração)

Alcance: 30 metros+ 10 metros /nível
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Círculo de 1 metro de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

A magia *Despedaçar* é um ataque baseado no som que afeta objetos não-mágicos de cristal, vidro, cerâmica ou porcelana, como óculos, frascos, janelas, potes, vasos, etc. Todos os objetos desse tipo, que estejam a 1 metro do local onde a magia foi centrada, são despedaçados por ela. Objetos que pesem mais de meio quilo por nível do mago não são afetados, mas todos os outros devem fazer um *teste de resistência* contra esmagamento ou serão despedaçados. Alternativamente, a magia pode ser lançada em um único objeto que não pese mais de 5 quilos por nível do mago. Criaturas cristalinas sofrem 1d6 pontos de dano por nível do mago, até um máximo de 6d6, e têm direito a um *teste de resistência* à magia para sofrerem apenas metade do dano. O componente material é um punhado de mica.

Detectar Inviabilidade
(Adivinhação)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: 3 metros de largura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Quando um mago utiliza *Detectar Invisibilidade* ele pode ver claramente objetos ou criaturas que estejam (ou sejam) invisíveis, bem como criaturas astrais e etéreas. Além disso, o mago ganha a

capacidade de ver criaturas escondidas, como halflings em arbustos, ladrões nas sombras, etc. Essa magia não revela o método usado pela criatura para se esconder, exceto no caso de criaturas projetadas astralmente, onde o cordão prateado pode ser visto. Também não revela ilusões, nem permite que o mago veja através de objetos físicos. O mago pode perceber criaturas invisíveis numa faixa de três metros de largura pelo alcance máximo da magia. O início da faixa é sempre o próprio mago.

Os componentes materiais são um punhado de talco e pó de prata polvilhados à frente do mago.

Detectar Maldade
(Adivinhação) Reversível

Alcance: 60 metros
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: 60 metros x 3 m
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Essa magia descobre emanações do mal (ou do bem, no caso da magia reversa) provenientes de qualquer criatura, objeto, ou área. A tendência de um personagem não é revelada na maior parte dos casos. No entanto, um personagem de pelo menos 9º nível, que mantém a sua tendência e não se desvia de sua fé, pode emanar uma aura benevolente ou maligna, de acordo com suas intenções no momento, que serão detectadas por esta magia. Monstros poderosos, como o ki-rin, emanam uma forte aura de bem, ou mal, mesmo se transformados. Mortos-vivos que possuem tendência emanam o mal, porque sua existência é mantida pelo poder do Plano Negativo. Um objeto amaldiçoado, ou água profana, irradiam maldade, mas uma armadilha escondida, ou uma víbora sem Inteligência, não. O grau de maldade (tênue, moderado, forte, extremo) pode ser notado. Note que há uma magia divina de mesmo nome mais poderosa que esta.

Esta magia tem uma área de funcionamento de 3 metros de largura e 60 metros de comprimento na direção em que o mago estiver olhando. O mago tem que se concentrar – parar, em silêncio, e procurar firmemente a aura – por pelo menos uma rodada para que possa ter uma leitura das emanações.

Escuridão, 4,5 m
(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 turno + 1 rodada/nível
Área de Efeito: esfera de 4,5 metros de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma escuridão total e impenetrável dentro da área de efeito. *Infravisão* não funciona. Luz normal ou mágica não funcionam dentro da área de efeito, a não ser que uma magia de *Luz* ou *Luz Contínua* sejam utilizadas. Neste caso, a escuridão é anulada pela luz e vice-versa.

Os componentes materiais são um pouco de pele de morcego e uma gota de piche ou um pedaço de carvão.

Esfera Flamejante
(Evocação)

Alcance: 10 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Esfera de 1 metro de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

Esta magia cria um globo de fogo a até 10 metros de distância do mago. A esfera rola em qualquer direção que o mago apontar, a uma velocidade de 10 metros por rodada. Ela não é detida por barreiras com menos de 1 metro de altura, como móveis ou parapeitos: a esfera passa sobre esses obstáculos. A esfera põe fogo em qualquer objeto inflamável com que entrar em contato. Criaturas em contato com a esfera sofrem 2d4 pontos de dano, se não resistirem à magia com sucesso. Criaturas que estejam a menos de 2 metros da esfera sofrem 1d4 pontos de dano, por causa do calor gerado peias chamas. Estas criaturas também têm direito a testar sua resistência à magia para evitar o dano. Um sucesso no teste sempre significa que a criatura conseguiu saltar para longe da esfera, evitando assim as queimaduras. O Mestre pode atribuir penalidades aos *testes de resistência* se houver pouco espaço para onde a criatura possa se desviar.

A esfera se move enquanto o mago lhe der uma direção. Caso o mago não a direcione, ela apenas ficará parada, queimando. A esfera pode ser apagada do mesmo modo que um fogo normal de mesmo tamanho. A superfície da esfera tem uma consistência esponjosa, mole, que não causa dano a não ser por sua chama. Por isso, a esfera não pode ser utilizada para empurrar criaturas que queiram ficar no caminho.

Os componentes materiais são sebo e um punhado de enxofre cobertos por uma pilada de limalha de ferro.

Esquecimento
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 30 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de aresta
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

Através dessa magia, o mago pode fazer com que as criaturas que estejam dentro da área de efeito esqueçam os acontecimentos da rodada anterior (o minuto anterior à utilização da magia). Para cada 3 níveis de experiência do mago, outro minuto é esquecido. Esta magia não consegue anular o efeito de *Enfeitiçar Pessoas*, *Tarefa*, *Sugestão*, *Missão*, ou magias similares, mas a criatura que as lançou pode ser esquecida. Uma a quatro criaturas podem ser afetadas, de acordo com a vontade do mago. Caso a magia seja utilizada em apenas uma criatura, ela tem uma penalidade de -2 no seu teste de resistência à magia. Caso seja utilizada em duas criaturas, cada uma delas tem uma penalidade de -1 no teste. Se utilizada em três ou quatro criaturas, elas fazem seus testes normalmente. Todos os *testes de resistência* feitos são ajustados de acordo com a Sabedoria dos receptores. As memórias apagadas podem ser recobradas pelas magias divinas *Cura Completa* e *Restauração*, quando utilizadas especificamente para este propósito, bem como por um *Desejo* ou um *Desejo Restrito*, mas esses são os únicos meios.

Fechadura Arcana
(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: 10 metros quadrados/nível
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Fechadura Arcana utilizada sobre um portal, porta, arca ou baú fornece uma tranca mágica. O mago que lançou a magia pode abrir

e fechar a tranca sem removê-la. De outra forma, a tranca precisa ser removida pela *Dissipar Magia*, *Arrombar*, ou por um mago que tenha, pelo menos, quatro níveis a mais do que aquele que lançou *Fechadura Arcana*. Os últimos dois métodos não removem de fato *Fechadura Arcana*, apenas neutralizam-na por um curto intervalo de tempo. Criaturas de outros planos não podem arrombar *Fechadura Arcana*, da mesma forma que poderiam arrombar uma porta em que foi utilizado o *Cerrar Portas*.

A Flecha Ácida de Melf
(Conjuração)

Alcance: 180 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 alvo
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Especial

Através dessa conjuração, o mago cria uma flecha mágica que voa na direção do alvo, como se atirada por um guerreiro do mesmo nível que o seu. Modificadores de distância, falta de perícia ou especialização não são utilizados. A *Flecha* não tem modificadores de dano ou ataque, e inflige 2d4 pontos de dano por ácido. Os objetos atingidos devem testar suas resistências a ácido, ou sofrer as conseqüências determinadas pelo Mestre. Não há dano nas criaturas próximas ao alvo, pois o ácido não espirra longe. A cada três níveis do mago, a magia dura uma rodada extra, e provoca mais 2d4 de dano se não for neutralizada. Dessa forma, a flecha criada por um mago de 3º a 5º nível dura duas rodadas, por um de 6º a 8º nível dura três rodadas, etc.

Os componentes materiais são um dardo, uma folha de ruibarbo pulverizada e o estômago de uma serpente.

Força
(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: Pessoa tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

A aplicação dessa magia aumenta à Força do receptor um determinado número de pontos – ou décimos de pontos depois de Força 18, mas só se o receptor for um Homem de Armas. Os benefícios da nova Força persistem por toda a duração da magia. A quantidade de Força obtida depende do grupo do receptor, e está sujeita a todas as restrições de classe e raça, ou seja, um guerreiro halfling não obtém mais do que Força 18 (sem percentagens) com esta magia. Personagens multiclasse recebem o benefício do melhor dado.

Classe	Força obtida
Clérigo	1d6 pontos
Ladino	1d6 pontos
Homem de Armas	1d8 pontos
Mago	1d4 pontos

Se o Homem de Armas já tiver Força maior que 18, ele ganha de 10 a 80% na sua Força extraordinária. A magia não concede uma Força de 19 ou maior, e também não é cumulativa com outras magias e itens, mágicos que conferem Força. Criaturas sem valor definido para a Força (a maior parte dos monstros), recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque e de dano.

O componente material é um pouco do pêlo, ou do esterco, de um animal particularmente forte: urso, boi, búfalo, etc.

Invisibilidade
(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Essa magia torna a criatura tocada absolutamente indetectável pela visão normal ou *Infravisão*. Mesmo assim, a criatura não fica magicamente silenciosa, e algumas circunstâncias podem fazer com que seja notada. Mesmo os aliados do receptor não podem vê-lo, a não ser que tenham a habilidade de ver criaturas invisíveis, ou utilizem a magia para tal. O equipamento carregado pelo receptor da magia torna-se invisível com ele. Objetos soltos pelo receptor voltam a se tornar visíveis, e objetos pegos pelo receptor tornam-se invisíveis. A luz nunca fica invisível, embora a fonte da luz possa estar invisível. Por exemplo, caso o receptor carregue uma lanterna, ela fica invisível, mas continua emitindo luz. O efeito aparente é uma luz que surge do nada.

A magia continua funcionando até que o mago que a lançou ou o receptor a cancele, o receptor ataque uma criatura, ou 24 horas se passem. Assim, o receptor pode abrir e fechar portas, comer, dormir, ler, estudar, mas se o receptor fizer um ataque, a magia é quebrada imediatamente, embora *Invisibilidade* permita que ele ataque primeiro, antes de qualquer iniciativa. As magias divinas *Bênção*, *Cântico* e *Oração* não são consideradas ataques. Criaturas que tenham Inteligência 13 ou maior, e que tenham 10 ou mais níveis – ou dados de vida – podem detectar criaturas invisíveis. Essas criaturas devem testar sua resistência à magia, e se obtiverem sucesso conseguirão ver o receptor.

Os componentes materiais são um cílio e goma arábica. Durante a execução, o cílio deve ser colocado dentro da goma arábica.

Irritação
(Alteração)

Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 a 4 criaturas numa área de 3 metros de diâmetro
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

Irritação afeta a epiderme das criaturas receptoras. Criaturas com peies muito duras ou resistentes (búfalos, elefantes, criaturas com escamas) não são afetadas pela magia, Há duas formas diferentes de utilizar a magia, mas só uma pode ser utilizada por memorização. Ambas têm a mesma preparação.

Coceira: Quando utilizada, esta forma cria uma sensação instantânea de coceira em alguma parte do corpo do receptor. Se uma rodada não for imediatamente gasta coçando a área afetada, a criatura sofre uma coceira tão grande que, durante as próximas três rodadas, ficará se contorcendo involuntariamente, piorando suas jogadas de ataque em 2 e sua CA em 4. A utilização de magia é proibida durante a Y rodada deste efeito, mas permitida durante as três seguintes. Não fazer nada, além de se coçar, termina com a coceira de uma vez por todas. Se esse efeito for utilizado em uma criatura, sua jogada de resistência tem uma penalidade de -3. Se for utilizado em duas criaturas, a penalidade de cada criatura é de -1. Se for utilizado em três ou quatro criaturas, nenhuma penalidade é aplicada à jogada de resistência.

Pústula: Quando esse efeito é utilizado, o receptor não o percebe por 1d4 rodadas, mas depois toda a sua pele abre-se em vergões que

coçam. Essas erupções persistem até que *Curar Doenças* ou *Dissipar Magia* sejam utilizadas sobre o receptor, Esse efeito baixa o Carisma do receptor em 1 ponto por dia, até que ele perca o máximo de 4 pontos de Carisma. Depois de uma semana, 1 ponto de Destreza também é perdido. Os sintomas desaparecem imediatamente após o fim dos vergões, e o Carisma e a Destreza retornam ao normal. Esse efeito pode ser utilizado em apenas uma criatura, que tem direito a uma jogada de resistência com uma penalidade de -2.

Os componentes materiais são uma folha de sumagre-venenoso, madeira, ou sumagre.

Levitação
(Alteração)

Alcance: 20 metros/nível
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: 1 criatura ou objeto
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Anula

Quando utiliza *Levitação*, o mago pode fazer com que o receptor perca o peso e levite. O receptor pode ser o próprio mago, uma criatura ou um objeto, mas com um limite de peso de 50 quilos por nível, de forma que no 3º nível, o mago possa levitar até 150 quilos. O mago pode fazer o receptor subir ou descer com uma movimentação de 2, mas a magia não lhe confere movimento horizontal – que pode se mover horizontalmente empurrando uma parede, por exemplo. A magia não requer concentração por parte do mago, exceto quando ele desejar que o receptor suba ou desça. Se o receptor não deseja receber a magia, ou se o mago utilizar a magia em um objeto sob posse de outra criatura, deve ser feito um *teste de resistência* à magia para o receptor ou para a criatura que carrega o objeto. Se for obtido sucesso, a magia será neutralizada.

Uma criatura que tenta usar armas de arremesso sob efeito de *Levitação*, sofrerá uma instabilidade cada vez maior: na primeira rodada, ele tem uma penalidade de -1, na segunda de -2, na terceira de -3, até um máximo de -5. Caso uma criatura passe uma rodada inteira apenas estabilizando-se, a penalidade volta para -1. A falta de apoio torna impossível engatilhar uma besta média ou pesada.

O componente material é um laço de couro, ou um cordão de ouro dobrado em forma de uma taça com um cabo comprido.

Localizar Objetos
(Adivinhação)
Reversível

Alcance: 20 metros /nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Essa magia pode localizar um objeto conhecido, descrito ou familiar. O mago lança a magia, vira-se lentamente, e sente quando estiver voltado para a direção que leva àquilo que procura, contanto que o objeto esteja dentro do alcance da adivinhação. Esta também pode localizar tipos genéricos de objetos, como uma cadeira, armas, jóias, moedas, ou até mesmo escadas. Também pode-se procurar algo específico, como uma espada mágica, mas nesse caso o mago precisa ter uma imagem precisa do objeto procurado. Caso a imagem não seja suficientemente próxima da verdadeira, a magia falhará. Essa magia é bloqueada por chumbo, e não pode ser utilizada para localizar criaturas.

O componente material é uma forquilha.

O reverso, *Esconder Objetos*, esconde por 8 horas um objeto de *bolas de cristal*, *Adivinhação* ou outras maneiras similares de detecção. Criaturas não são afetadas por esta magia. O componente material é uma pele de camaleão.

Luz Contínua
(Alteração) Reversível

Alcance: 60 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 18 metros de raio
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Especial

Essa magia é similar a magia *Luz*, com as seguintes diferenças: ela cria um brilho tão forte quanto o da luz do dia, e dura até que seja anulada por uma escuridão mágica ou pela *Dissipar Magia*. Criaturas que têm penalidades por causa da claridade também sofrem estas penalidades dentro de sua área de efeito. Como a magia *Luz*, essa magia pode ter como receptor o ar, um objeto ou uma criatura, A criatura tem direito a testar sua resistência à magia, ou ficará cega enquanto a magia durar. Caso ela passe no teste, terá efeito 30 centímetros atrás da criatura. Se esta foi atingida e ficou cega, passará a ter penalidades de -4 em suas jogadas de ataque e resistência, e terá sua CA piorada em 4. Se a magia for utilizada em um objeto, e este for colocado sob uma cobertura que impeça a passagem da luz, os efeitos da magia serão anulados até que a cobertura seja removida.

Luz Contínua, se trazido para uma área de escuridão mágica (ou vice-versa) será temporariamente anulado. Desta forma, a iluminação será a que existiria no local caso nenhuma das magias houvesse sido utilizada. A utilização direta de *Luz Contínua* contra uma magia de escuridão, mais fraca ou similar, cancela ambas.

A magia consome lentamente o material utilizado, mas o processo geralmente leva mais tempo que uma campanha normal. Materiais extremamente duros e caros podem durar centenas ou milhares de anos.

Mão Espectral
(Necromancia)

Alcance: 30 + 5 metros/nível
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 1 oponente
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma mão espectral, brilhante, feita da própria energia vital do mago, e que se move de acordo com seus comandos, dentro do alcance da magia. Qualquer magia de 4º círculo ou menor, que necessite de um toque para funcionar, pode ser levada por essa mão. A magia concede ao mago um bônus de +2 em sua jogada de ataque. Ele não pode realizar outras ações enquanto ataca com a mão. A mão retoma para o mago, e flutua perto dele, se o mago se decidir por outras ações. A mão persiste durante toda a duração da magia, podendo ser utilizada para lançar mais de uma magia de toque, a não ser que o mago a encerre, o que ele pode fazer quando desejar. A mão recebe bônus de ataque por trás ou pelos flancos, se o mago está nesta posição em relação ao oponente. A mão é vulnerável a ataques mágicos, e qualquer dano que seja feito à *Mão Espectral*, faz com que ela desapareça e que o mago que a lançou perca 1d4 pontos de vida. *Mão Espectral* tem CA -2.

Apêndice 3

Névoa
(Alteração)

Alcance: 10 metros
Componentes: V, G
Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

Essa magia pode ser utilizada de duas maneiras: criando uma nuvem espessa e estacionária, ou criando brumas inofensivas, porém semelhantes à magia arcana de 5º círculo *Névoa Mortal*.

Quando utilizada da primeira maneira, a magia cria um nevoeiro espesso de qualquer tamanho e forma, com um volume máximo de 200 metros cúbicos por nível do mago. Este nevoeiro reduz a até meio metro qualquer tipo de visão, normal ou *infravisão*.

Quando utilizada da segunda forma, a magia cria uma onda de vapores espectrais, amarelo-esverdeados, que mede 12 x 6 x 6 metros. Esta onda move-se lentamente para longe do mago, a uma velocidade de 3 metros por rodada. Esses vapores são mais pesados que o ar, e tendem a descer, entrando por ralos, ou por tocas no chão. Se os vapores entrarem mais de 5 metros em uma vegetação espessa, eles serão dispersados. Seu único efeito é obscurecer a visão.

Uma brisa moderada reduz sua duração em 50%, enquanto uma brisa forte a dispersa em uma rodada. Esta magia não pode ser lançada embaixo d'água.

Névoa Fétida
(Evocação)

Alcance: 30 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de aresta
Resistência: Especial

Quando utiliza uma *Névoa Fétida*, o mago cria uma cortina de vapores extremamente malcheirosos a até 30 metros de sua posição. Qualquer criatura que seja pega pela cortina de vapor, deve testar sua resistência contra veneno. Caso não obtenha sucesso, ela ficará nauseada e cambaleante, impossibilitada de atacar por 1d4 + 1 rodadas depois de deixar a nuvem. As criaturas que passarem no teste de resistência podem deixar a nuvem sem sofrer náuseas, mas deverão fazer novos testes em todas as rodadas que neta permanecerem. Esses efeitos nauseantes podem ser retardados ou neutralizados por magias apropriadas. A duração da nuvem é reduzida à metade por uma brisa moderada, e uma brisa forte (5 a 10 Km/h) ou qualquer vento acaba com ela numa rodada. O componente material é um ovo podre, ou várias folhas de repolho.

Nó
(Encantamento)

Alcance: 30 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada/nível
Tempo de Lançamento: 2
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, o mago pode comandar qualquer objeto inanimado semelhante a uma corda, incluindo correntes, arames, cordões, até um cabo. A magia afeta uma corda de até 15 metros (3 centímetros de diâmetro), mais 1,5 metro por nível. Este comprimento será reduzido em 50% para cada 3 centímetros a mais na espessura, e aumentará em 50% para cada 1,5 centímetro a menos na espessura. Os comandos possíveis são *Enrolar* (enrolar para ser guardada), *Enrolar & Fazer Nó*, *Fazer Voltas*, *Formar um Laço*, *Amarrar & Fazer Nó*, e o reverso destas ordens (desenrolar, etc.). Somente um comando poderá ser dado a cada rodada.

A corda só poderá envolver ou prender uma criatura ou objeto que esteja a até 30 centímetros de distância – ela não irá serpentear seguindo um alvo – portanto a corda deverá ser atirada para perto do alvo desejado. Note que a corda ou qualquer nó feito por ela não são mágicos.

Uma corda normal terá CA 6 e irá romper-se ao levar 4 ou mais pontos de dano. A corda não provocará dano a criaturas ou objetos a ela presos, mas poderá ser utilizada para fazer criaturas tropeçarem ou para prender um oponente que falhar no *teste de resistência* à magia.

Ouro dos Tolos
(Alteração, Ilusão)

Alcance: 10 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 1 hora/nível
Tempo de Execução: 1 rod.
Área de Efeito: 25 cm/nível
Resistência: Especial

Através do *Ouro dos Tolos*, moedas de cobre podem ser temporariamente transmutadas em moedas de ouro, ou itens de latão convertidos em itens de ouro puro. A área de efeito é de 25 centímetros cúbicos por nível, ou aproximadamente 150 moedas. Qualquer criatura que veja esse "ouro" deve testar sua resistência à magia, modificada pela Sabedoria, com uma penalidade de -1 para cada nível do mago que criou a magia. Desta forma, caso o mago seja bastante experiente, será extremamente difícil perceber a farsa. Caso o "ouro" seja tocado por um objeto de ferro frio, há uma chance da magia ser anulada, dependendo do componente material utilizado. Se uma citrina (quartzo amarelo) de 25 po de valor for pulverizada e aspergida sobre o metal utilizado a chance de que a magia seja anulada pelo ferro frio é de 30%. Substituindo-se a citrina por 50 po de âmbar, a chance diminui para 25%. Se for utilizado um topázio no valor de 250 po, a chance diminui para 10%. Se for utilizado um topázio oriental no valor de 500 po, a chance reduz-se a 1%, Note que as pedras preciosas utilizadas são pulverizadas e consumidas pela magia, sendo um péssimo negócio criar 100 po de ouro de tolo quase autêntico utilizando um topázio oriental.

Padrão Hipnótico
(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros
Componentes: G, M
Duração: Especial
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: Cubo de 10 metros de aresta
Resistência: Anula

Quando essa magia é lançada, o mago cria um caleidoscópio de cores no ar. Este caleidoscópio faz com que qualquer criatura que o observe, e que falhe em um *teste de resistência* à magia, seja cativada pelas cores ondulantes. Uma vez cativadas, as criaturas não conseguem realizar nenhuma ação além de olhar, hipnotizadas, o caleidoscópio, e só voltam a poder agir quando o caleidoscópio desaparecer, o que acontece duas rodadas depois do mago deixar de se concentrar para mantê-lo. O mago pode manter o caleidoscópio enquanto quiser se concentrar para tal. A magia consegue cativar um limite máximo de 24 dados de vida, e todas as criaturas cativadas precisam estar dentro da

área de efeito. Um ataque que cause dano a uma criatura cativada a liberta da magia imediatamente.

O mago não precisa pronunciar nenhuma palavra para lançar esta magia, mas deve fazer os gestos mágicos apropriados enquanto segura um incenso aceso ou um cetro transparente de cristal, com material brilhantes.

Percepção Extrasensorial
(Adivinhação)

Alcance: 5 metros /nível, máx 90 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: 1 criatura por inspeção
Resistência: Nenhuma

Quando utiliza *Percepção Extrasensorial*, o mago consegue detectar os pensamentos superficiais de qualquer criatura que esteja dentro do alcance da magia, exceção feita aos mortos-vivos. Essa percepção extrasensorial é bloqueada por mais de meio metro de pedra, 5 centímetros de metal ou por uma folha de chumbo de qualquer espessura. O mago pode inspecionar os pensamentos de uma criatura por rodada. Caso a criatura inspecionada não raciocine, o mago percebe os instintos predominantes no momento. O mago não precisa ver as criaturas que inspeciona, portanto a magia pode determinar se há um monstro atrás de uma porta, por exemplo, mas não consegue determinar com certeza qual o monstro. O mago pode manter sua percepção sobre uma criatura por diversas rodadas, ou pode mudar de criatura a cada rodada. Se a magia for utilizada em uma conversação, ou como parte de um interrogatório, uma criatura inteligente que note Percepção Extrasensorial pode testar sua resistência à magia. Se obtiver sucesso, mais nenhuma informação é obtida pelo mago. Se o teste falhar, o mago pode receber informações adicionais. O ajuste na resistência dado pela Sabedoria da criatura se aplica ao teste, bem como bônus adicionais, dados pelo Mestre, baseados na profundidade da informação procurada. O componente material é uma moeda de cobre.

Pirotecnia
(Alteração)

Alcance: 120 metros
Componentes: V, G, M
Duração: Especial
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: Chama (especial)
Resistência: Nenhuma

Pirotecnia drena uma chama para produzir um dos dois efeitos seguintes, à escolha do mago. No primeiro, surgem como um show pirotécnico e duram por uma rodada. As luzes criadas, são mais brilhantes que os fogos de artifício normais, e cegam todas as criaturas que estejam a até 40 metros de distância do efeito e consigam vê-lo. As criaturas afetadas têm direito a um *teste de resistência* à magia para evitar a cegueira; se o teste falhar, a perda da visão dura por 1d4+1 rodadas. Os fogos de artifício preenchem um volume dez vezes maior que o da chama drenada. O segundo efeito também apaga a chama, mas cria uma fumaça espessa, que dura uma rodada para cada nível de experiência do mago. Ela cobre um volume vagamente esférico, que cresce do chão, ou espaço no qual está contido, por exemplo, enchendo uma sala. A fumaça impede a visão além de 1/2 metro e preenche um volume cem vezes maior que a chama drenada. Todas as criaturas dentro da nuvem testam suas resistências contra magia, e, se não passarem, terão uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque e terão a Classe de Armadura piorada em 2.

A magia usa uma chama que esteja dentro de um cubo de 6 metros de aresta, e é imediatamente apagada. Um fogo extremamente grande pode ser apenas parcialmente apagado. Uma criatura da categoria de um elemental do fogo, pode ser utilizada para gerar os efeitos, mas isso causa a ela 1 ponto de dano por nível do mago.

Poeira Ofuscante
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 10 metros/nível
Componentes: V, G, M
Duração: Especial
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de aresta
Resistência: Especial

Essa magia cria uma nuvem de purpurina dourada dentro da área de efeito. Todas as criaturas dentro da área de efeito que não obtiverem sucesso em um *teste de resistência* à magia ficarão cegas por 1d4+1 rodadas. Além disso, toda a área será coberta pela purpurina, que não poderá ser removida e continuará a brilhar até desvanecer. Note que esse efeito pode revelar criaturas invisíveis. A purpurina desvanece em 1d4 rodadas + 1 rodada por nível do mago; assim, *Poeira Ofuscante* utilizada por um mago de 3º nível pode durar de quatro a sete rodadas. O componente material é mica em pó.

Proteção a Truques
(Abjuração)

Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: 5 horas + 1 hora/nível
Tempo de Execução: 1 rod.
Área de Efeito: Criatura ou objeto tocado
Resistência: Nenhuma

Ao utilizar essa magia, o personagem confere ao objeto ou criatura tocado, total imunidade aos efeitos de *Truques* utilizados por outro mago, aprendizes ou criaturas. A magia pode proteger o próprio mago. a criatura ou objeto tocado, como um *grimoire* ou uma gaveta contendo componentes materiais. Qualquer Truque utilizado contra o item ou pessoa protegida, dissipa-se com um estouro audível. Essa magia é frequentemente utilizada por um mago que tem aprendizes travessos, ou deseja que seus aprendizes limpem uma determinada área, utilizando a força física em vez da magia. Para tocar uma pessoa que não queira ser afetada, o mago deve obter sucesso numa jogada de ataque, e a vítima pode fazer um *teste de resistência* à magia para evitar o efeito.

Raio de Enfraquecimento
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 10 metros+ 5 nível
Componentes: V, G
Duração: 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: 1 criatura
Resistência: Anula

Através de *Raio de Enfraquecimento*, o mago enfraquece um oponente, reduzindo sua Força, e a potência dos ataques que dependam dessa habilidade. Humanos, semi-humanos e humanóides, de tamanho próximo ao humano ou menores, passam a ter uma Força de 5, sofrendo uma penalidade de -1 para o dano que provocam e uma de -2 para as jogadas de ataque. Outras criaturas (que não têm um atributo determinado de Força) sofrem uma penalidade de -1 para cada dado de dano que infligem (sendo que cada dado inflige no mínimo 1 ponto de dano), e uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque. O Mestre deve determinar as outras conseqüências da falta de força. A magia poderia permitir que os personagens amarrassem um gigante com uma corda grande, mas normal. Se a criatura escolhida para receber a magia obtiver sucesso em um *teste de resistência* à magia, ela não sofrerá o efeito. Essa magia não afeta os bônus conferidos à criatura por itens mágicos ou magia.

Reflexos
(Ilusão/Visão)

Alcance: 0
Componentes: V, G
Duração: 3 rodadas/nível
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: 2 metros de raio
Resistência: nenhuma

Quando evoca *Reflexos*, o mago cria de duas a oito duplicatas exatas de si que aparecem ao seu redor. Essas imagens fazem exatamente o que o mago faz. Já que a magia causa borrões e distorções nas imagens, é impossível para os oponentes "marcarem" a imagem do mago durante o lançamento da magia. Quando uma imagem é atingida por um ataque ou por magia, ela desaparece, mas as outras permanecem intactas até serem atingidas. As imagens parecem trocar de posição de rodada em rodada. Assim, se o mago verdadeiro for atingido em determinada rodada, isso não significa que será mais fácil atingi-lo depois, já que não adianta "marcar" uma imagem. Para determinar o número de imagens que aparecem, lança-se 1d4 e adiciona-se 1 ao resultado para cada três níveis de experiência do mago, até um máximo de oito imagens. No 6º nível, o mago pode ter de três a seis cópias de sua imagem. Extinta a duração da magia, todas as imagens desaparecem.

Revelar Tendências
(Adivinhação)
Reversível

Alcance: 10 metros
Componentes: V, G
Duração: 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 1 rod.
Alcance: 1 criatura ou objeto/2rod
Resistência: Anula

Essa magia permite ao mago, através da leitura de aura, saber a tendência de uma criatura ou objeto. A magia não revela nada sobre criaturas e objetos que não possuam tendência. O mago precisa se manter estacionário e concentrar-se nas criaturas por duas rodadas. Caso a criatura passe num teste de resistência à magia, nada é descoberto. Se o mago concentrar-se no objeto ou criatura durante apenas uma rodada, somente a parte da tendência com respeito a ordem, ou caos, é descoberta. Algumas proteções mágicas podem anular essa magia.

O reverso dessa magia, *Esconder Tendência*, esconde a tendência de uma criatura ou objeto, mesmo de *Revelar Tendência*, pelas próximas 24 horas.

O Riso Histérico de Tasha
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 60 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: 1 ou mais criaturas em um cubo de 6 metros de aresta
Resistência: Anula

A vítima dessa magia acha tudo hilariante. O efeito não é imediato, e o receptor sente apenas uma coceirinha na rodada em que a magia é lançada. Na rodada seguinte, a vítima começa a sorrir, depois dá risadinhas, e vai rindo cada vez mais alto, até ter acessos de gargalhadas histéricas e incontroláveis. Embora esse efeito dure apenas uma rodada, a criatura precisa passar a outra rodada recompondo-se, e sofrerá uma penalidade de -2 na Força (ou de -2 nas jogadas de ataque e de dano) por todas as outras rodadas da duração da magia.

A jogada de resistência é modificada pela Inteligência da criatura. Criaturas com Inteligência 4 ou menor não são afetadas pela magia. Criaturas com Inteligência de 5 a 7 (baixa) resistem com penalidades de -6. Aquelas com Inteligência de 8 a 12 (média a muito inteligente) têm uma penalidade de -4, e criaturas com Inteligência de 13 ou 14 (alta) têm penalidades de -2. Criaturas com Inteligência 15 (excepcional) ou maior não têm penalidades em seus testes de resistência.

O mago pode afetar uma criatura a cada três níveis que possui, ou seja, uma no 3º nível, duas no 6º nível, três no 9º nível. Todas as criaturas afetadas devem estar, no máximo, a 10 metros umas das outras. Os componentes materiais são tortas minúsculas e uma pena. As tortas são jogadas nas vítimas, enquanto a pena é movida pela outra mão, como se fizesse cócegas.

Surdez
(Ilusão/Visão)

Alcance: 60 metros
Componentes: V, G, M
Duração: Especial
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: 1 criatura
Resistência: Anula

Surdez torna o receptor incapaz de ouvir qualquer tipo de som. O receptor tem direito a testar sua resistência à magia para evitar este efeito. Uma criatura surda tem uma penalidade de -1 em todos os

testes de surpresa e 20% de chance de erro, se for um mago, quando for lançar uma magia com componente verbal. Esta surdez mágica só poderá ser removida pelo próprio mago que a colocou ou por *Dissipar Magia*. O componente material é cera de abelha.

Teia
(Evocação)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 2 turnos/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execuação: 2
Resistência: Anula ou ½

Teia cria várias camadas de fibras entrelaçadas e pegajosas, que lembram teias de aranha, sendo mais resistentes. Essas camadas precisam estar ancoradas em 2 pontos diametralmente opostos, ou as teias enrolam-se e desaparecem.

Teia cobre um volume máximo de oito cubos de 3 metros de aresta, desta forma as teias devem ter um mínimo de 3 metros em cada dimensão, e um máximo de 24 metros em uma única dimensão. Criaturas que estejam na área em que as teias foram lançadas, ou que simplesmente toquem-nas, ficam presas nas fibras.

Todas as criaturas na área em que ela é lançada devem testar sua resistência á magia, com uma penalidade de -2. Se obtiverem sucesso, uma das duas alternativas seguintes acontece: se a criatura tinha espaço para saltar fora da área de efeito, ela saltou. Caso não tenha saído, mas conseguiu passar pelo *teste de resistência* com sucesso, então as teias a prenderam mal, apenas com metade da força usual.

Criaturas com Força 13 ou menor (7 ou menor se as teias estão apenas com metade da força normal), estão presas até que outra criatura as liberte, ou até que a magia acabe. Lançar flechas, dardos ou pedras em criaturas dentro das teias, geralmente não faz efeito.

Criaturas com Força entre 13 e 17 podem quebrar 30 centímetros de teias por rodada. Criaturas com Força 18 ou maior podem quebrar 60 centímetros de teias por rodada. Se as teias estiverem mais fracas (a criatura passou no *teste de resistência*), estas medidas devem ser dobradas. Criaturas grandes ou pesadas são tratadas como muito fortes.

Criaturas muito fortes (19 ou mais) podem arrebentar 3 metros de teias por rodada.

Além disso, as teias são inflamáveis. Uma espada flamejante pode arrancar as teias mágicas com a mesma facilidade com que se arrancam teias normais com as mãos. Qualquer fogo pode incendiar a *Teia* e queimá-la em uma única rodada. Todas as criaturas presas nas teias sofrem 2d4 pontos de dano das chamas, mas aquelas que não estiverem presas nada sofrem.

O componente material é um punhado de teias de aranha.

Truque de Corda
(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 2 turnos/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada sobre um pedaço de corda de 2 a 10 metros de comprimento, uma das pontas ergue-se no ar e pára perpendicularmente em relação ao solo, como se essa ponta estivesse fixada no teto. A ponta está, na verdade, amarrada num espaço extradimensional. O mago e outras sete pessoas podem subir pela corda e desaparecer neste espaço seguro, onde criatura alguma poderá encontrá-los. Se menos de oito pessoas subiram por ela, a corda pode ser recolhida para dentro do espaço extradimensional; de outra forma, ela fica pendurada (criaturas extremamente fortes podem arrancá-la, a critério do Mestre). Magias não podem ser utilizadas através da barreira entre as dimensões, e efeitos de área não podem afetar outra dimensão. Aqueles que estão nesse refúgio extradimensional podem ver o espaço normal ao seu redor, como se existisse uma janela de 1 x 2 metros centrada na corda. As pessoas que estão no espaço extradimensional devem descer antes do término da magia, ou cairão da altura em que estavam quando entraram no espaço. A corda só pode ser escalada por uma pessoa de cada vez. Essa magia também permite que as criaturas subam para um lugar normal, se elas não quiserem entrar no espaço extradimensional. Vale lembrar que é perigoso criar espaços extradimensionais, ou abrir portais, onde estes já existam. Os efeitos de tais atos devem ser determinados pelo Mestre.

Os componentes materiais são grãos de milho pulverizados e um pergaminho dobrado.

Vento Sussurrante
(Alteração, Evocação)

Alcance: 1 Km/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Diâmetro de 60 centímetros
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: nenhuma

Através dessa magia, o mago pode mandar uma mensagem ou criar um efeito sonoro. *Vento Sussurrante* viaja acima do solo por tantos quilômetros quanto o mago tiver níveis de experiência, para uma localização determinada e conhecida pelo mago. *Vento Sussurrante* é delicado e imperceptível como uma brisa muito suave, até que chegue ao seu destino. Lá ele diz a sua mensagem, ou faz o seu efeito sonoro, mesmo que não haja alguém para ouvi-lo, e então se dissipa. O mago pode fazer com que *Vento Sussurrante* envie uma mensagem de até 25 palavras, faça algum som durante uma rodada ou apenas produza barulho de ventos. Ele decide se quer que *Vento Sussurrante* vá lentamente, a 1 quilômetro por hora, ou rapidamente, a 1 quilômetro por turno. Chegando em seu destino, *Vento Sussurrante* permanece até terminar a sua mensagem. Como a *Boca Encantada*, o *Vento Sussurrante* não pode ser usado para lançar magias vocais.

Magias Arcanas do 3° Círculo

Bola de Fogo
(Evocação)

Alcance: 10 metros+ 10 metros /nível
Duração: Instantânea
Área de Efeito: 6 metros de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: 1/2

Bola de Fogo é uma explosão de fogo, que detona com um ruído grave e faz dano proporcional ao nível do mago que a lançou – 1d6 por nível do mago, até o máximo de 10d6. A explosão gerada por essa magia produz pouca pressão, e geralmente adapta-se às formas da área onde foi lançada, preenchendo um volume igual ao da sua forma esférica – aproximadamente 900 metros cúbicos, ou 33 cubos de 3

metros de aresta. Se for lançada num corredor, ela preenche o volume descrito acima, sempre começando do centro e se expandindo. Além de causar o dano normal, *Bola de Fogo* ainda ateia fogo todos os materiais inflamáveis da área, e seu calor é suficiente para derreter metais maleáveis, como ouro, prata ou cobre. Objetos expostos a essa explosão precisam de *testes de resistência* a *fogo mágico*, bem como os itens carregados por criaturas que sejam malsucedidas em seus *testes de resistência*. Os equipamentos carregados por criaturas bem-sucedidas em seus testes não são afetados.

O mago aponta o dedo e fala a distância e altura em que deseja que as *Bola de Fogo* sejam detonadas. Uma linha de chamas sai do seu dedo, e, a não ser que se choque com algum corpo ou barreira, detona *Bola de Fogo* na distância prescrita. Caso esta linha se choque com algo antes do determinado, Bola de Fogo detona no local do choque. Criaturas que não passem em seus *testes de resistência* à magia sofrem todo o dano da *Bola de Fogo*. Criaturas que tenham sucesso em seus testes conseguem saltar, deitar, cobrir-se, e recebem metade do dano. O Mestre deve jogar o dano uma vez, e cada criatura recebe o dano total, ou a metade (arredonde para baixo), dependendo dos resultados dos *testes de resistência*.

O componente material é uma pequena bola de guano de morcego e enxofre.

Claraudiência
(Adivinhação)

Alcance: Especial
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: nenhuma

Claraudiência permite ao mago concentrar-se em um certo local, e ouvir em sua mente qualquer som que esteja a até 20 metros de distância desse ponto. A distância entre o mago e o ponto focal da magia não importa, mas o lugar deve ser conhecido (seu quarto, seu laboratório, etc.) ou óbvio (atrás de uma poria, sobre uma árvore, etc.). Apenas sons normalmente detectados pelo mago podem ser percebidos por essa magia. Folhas de chumbo ou proteções mágicas impedem seu funcionamento, e o mago recebe uma indicação de que ela falhou. A magia funciona apenas no mesmo plano de existência do mago e cria um sensor invisível que pode ser desfeito por *Dissipar Magia*.

O componente material é um chifre de pelo menos 100 po de valor.

Clarividência
(Adivinhação)

Alcance: Especial
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Clarividência permite ao mago concentrar-se em um certo local, e enxergar qualquer imagem que seria visível no ponto em que a magia foi focalizada. A distância entre o mago e o foco da magia não importa, mas o lugar deve ser conhecido (seu quarto, laboratório, etc.) ou óbvio (atrás de uma porta, sobre uma árvore, etc.). A luz também importa, já que a magia não permite o uso de *Infravisão* ou de magias que melhorem a visão. Se a área está sob escuridão mágica, apenas esta escuridão é vista. Se a área está sob escuridão natural, o alcance da visão fornecida pela magia cai para apenas 3 metros do ponto focal. Caso a área esteja iluminada, o mago pode ver normalmente, de acordo com as regras para luz e visão. Folhas de chumbo ou proteções mágicas impedem seu funcionamento, e o mago recebe uma indicação de que a magia falhou. *Clarividência* funciona apenas no mesmo plano de existência do mago. A magia cria um sensor invisível que pode ser desfeito pela *Dissipar Magia*.

O componente material é uma glândula pineal pulverizada.

Convocar Criaturas I
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 2 rodadas +1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Uma rodada depois da utilização dessa magia, são conjuradas pelo mago 2d4 criaturas de 1º nível, escolhidas ou sorteadas pelo Mestre em sua própria tabela de encontros, ou na tabela fornecida pelo Livro dos Monstros. Os monstros aparecem na área determinada pelo alcance da magia, em qualquer posição determinada pelo mago. Eles atacam os oponentes do mago da melhor maneira que puderem, até que lhes seja ordenado o contrário, a duração da magia expire, ou os monstros morram. Essas criaturas não precisam fazer *teste de moral*, e desaparecem quando mortas. Se não houver oponentes para lutar, essas criaturas podem executar outros serviços para o mago, desde que ele possa se comunicar eficientemente com elas, e se as criaturas puderem executar as ordens. Há raras histórias de aventureiros que desapareceram, convocados por magos poderosos, através dessa magia. As criaturas assim convocadas lembram-se de todos os detalhes de sua viagem.

Os componentes materiais são uma sacola pequena e uma minúscula vela, que não precisa estar acesa.

Compreender Idiomas
(Alteração) Reversível

Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 10 metros de raio
Componentes: V, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao mago falar e entender novas linguagens, mesmo dialetos regionais e línguas de raças específicas, mas não permite ao mago conversar com animais.

O mago pode se fazer compreender por todas as criaturas de um mesmo tipo que possam ouvi-lo, ou seja, que estejam a cerca de 20 metros de distância, mas não afeta os *testes de reação*.

O mago pode falar uma língua adicional para cada três níveis de experiência. A magia reversa anula *Compreender Idiomas*, ou torna impossível qualquer comunicação dentro da área de efeito.

O componente material é uma miniatura de um zigurate, que é destruído quando a magia é lançada.

Dissipar Magia
(Abjuração)

Alcance: 120 metros
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Cubo de 10 metros de aresta
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Quando um mago utiliza essa magia, ele tem uma chance de neutralizar ou anular qualquer outra que esteja dentro da área de efeito, como a seguir:

Primeiro, *Dissipar Magia* remove todas as magias que estejam ativas sobre qualquer criatura ou objeto dentro da área de efeito. Isso inclui capacidades inatas e efeitos de itens mágicos.

Segundo, anula as magias que estiverem sendo utilizadas ao mesmo tempo.

Terceiro, ela destrói poções mágicas (que são tratadas como se fossem magias lançadas por um mago do 12º nível).

Deve-se testar cada efeito ou poção na área para se saber, o que foi destruído ou resistiu à magia. O mago sempre consegue desfazer sua própria magia: a chance de anular a de outro personagem depende da diferença entre seus níveis. Se os personagens forem do mesmo nível, o que lança *Dissipar Magia* precisa tirar 11 ou mais em 1d20 para desfazer a magia. Esse valor, 11 em 1d20, será usado como base para os cálculos a seguir. Se o mago que lança *Dissipar Magia* tiver mais níveis de experiência do que o que lançou a magia ou efeito que se quer desfazer, essa diferença entre níveis é subtraída de 11. Caso o mago que lança *Dissipar Magia* tenha menos níveis de experiência que o outro, a diferença entre níveis é somada ao 11. Um resultado de 20 sempre desfaz a magia, enquanto um resultado de 1 sempre falha. Por exemplo: se um mago de 10º nível deseja cancelar o redemoinho criado por um djinn, que tem 7 DV, ele precisa tirar 8 ou mais em 1d20 para conseguir *Dissipar Magia*. A diferença de níveis entre o mago e o djinn é de 3. Subtraindo-se a diferença do 11, que é o valor base, chega-se ao resultado desejado.

Dissipar Magia não afeta itens mágicos, como um pergaminho, anel, varinha, bastão, arma, escudo ou armadura, a não ser que seja lançada diretamente sobre o item. Isso faz com que o objeto fique inoperante por 1d4 rodadas, imediatamente. Um item que esteja sob posse de uma criatura tem menos chances de ser afetado, já que a criatura pode testar sua resistência ã magia para evitar que o item receba *Dissipar Magia*. Note que, dessa forma, uma espada mágica deixa de ser mágica por 1d4 rodadas, mas continua sendo uma espada. Uma passagem para outro plano ou dimensão (como *Bolsos Arcanos*), ficaria temporariamente fechada.

Artefatos e relíquias não são inutilizados por essa magia, mas alguns de seus efeitos podem ser anulados, a critério do Mestre.

Essa magia pode ser muito útil para desfazer *Feitiços*. Alguns efeitos mágicos não podem ser removidos, mas nesses casos, a descrição da magia especifica claramente isto.

Sumário dos Efeitos de Dissipar Magia

Origem da Magia	Resiste como...	Resultado
O próprio mago	Não resiste	Anula as magias
Outro mago ou criaturas	Nível do mago/DV da criatura	Anula os efeitos
Varinha	6° Nível	*
Cajado	12° Nível	*
Poção	12° Nível	Poção destruída
Outras Magias	12° Nível, ou como descrito	*
Artefatos e Relíquias	A critério do Mestre	A critério do Mestre

* O efeito é anulado. Se Dissipar Magia for utilizada diretamente no item, este deixa de funcionar por 1d4 rodadas.

Esconder Itens
(Abjuração)

Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: 1 hora/nível
Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: 1 criatura ou item
Resistência: Nenhuma

Ao utilizar essa magia, o mago torna a criatura ou objeto tocado indetectável por magias de adivinhação, tais como *Claraudiência, Clarividência, Localizar Objetos, Percepção Extra-sensorial*, e outras magias de detecção. Essa magia não afeta *Revelar Tendências*, nem a capacidade que criaturas de alto nível, ou de grande Inteligência, têm para descobrir as criaturas invisíveis. Quando uma magia de adivinhação é utilizada, o mago que lançou *Esconder Itens* deve fazer um *teste de resistência à magia*. Se obtiver sucesso, a magia foi anulada.

O componente material é um punhado de pó de diamante, no valor de 300 po.

Escrita Ilusória
(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: 1 dia/nível
Tempo de Execução: Especial
Área de Efeito: Criatura que lê a escrita
Resistência: Especial

A magia permite ao mago escrever uma mensagem, instruções, ou qualquer tipo de informação em papel, pergaminho, papiro, etc. A escrita é diferente, parecendo estrangeira ou arcana, e só pode ser lida pelos escolhidos pelo mago para receber a mensagem. Um ilusionista é capaz de reconhecer a magia imediatamente. Criaturas não-autorizadas que tentem ler a mensagem precisam testar suas resistências contra magia. As que forem bem sucedidas conseguirão olhar para o lado, apenas um pouco desorientadas. Criaturas que falharem em seus testes estão sujeitas a um castigo que o mago escondeu na escrita quando lançou a magia. O castigo não pode levar mais de três turnos para ser cumprido. Exemplos de castigos: fechar o livro e ir embora, guardar o livro e esquecê-lo, *Dissipar Magia* pode remover *Escrita Ilusória*, mas, se falhar, toda a escrita será apagada. A mensagem escondida pode ser lida com a combinação de *Visão da Verdade* e *Ler Magias* ou *Compreensão da Linguagem*, como apropriado. O mago pode escrever suas magias no seu *grimoire* utilizando *Escrita Ilusória*, e permitir que apenas ele (e qualquer outra criatura que ele queira) possa ler seu livro de magia.

O componente material é uma tinta à base de chumbo que precisa ser especialmente preparada por um alquimista, a um custo de não menos que 300 po por uso.

Flecha de Chamas
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 30 metros+ 10 metros /nível
Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada
Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

Essa magia tem dois efeitos: no primeiro, o mago pode transformar flechas ou setas normais em flechas ou setas mágicas e flamejantes por uma rodada. As flechas ou setas precisam ser preparadas para atirar ao fim da conjuração e, se não forem lançadas dentro de uma rodada, são consumidas pelas chamas. Para cada cinco níveis do mago, até dez flechas ou setas podem ser afetadas. As flechas ou setas fazem o dano normal com um bônus de +1 devido às chamas, e podem incendiar materiais inflamáveis. Esta versão da magia é usualmente utilizada em batalhas de grande escala,

A segunda versão desta magia permite ao mago lançar setas feitas de fogo em oponentes que estejam dentro do alcance. Cada seta faz

1d6 de dano por perfuração e mais 4d6 de dano por fogo. Caso a vítima passe no *teste de resistência* à magia, ela pode evitar metade do dano causado pelo fogo. O mago recebe uma seta para cada cinco níveis de experiência - por exemplo, do 10º ao 14º nível recebe duas setas, do 15º ao 1º recebe três setas, etc. As setas precisam ser usadas em criaturas que estejam na frente do mago, e no máximo a 20 metros de distância umas das outras.

Os componentes materiais são uma gota de óleo e um pequeno pedaço de pederneira.

Força Espectral
(Ilusão/visão)

Alcance: 60 +1 metros por nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Cubo de 6 m + um cubo de 3 m de aresta por nível
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 3
Resistência: Especial

Força Espectral cria uma ilusão onde sons, cheiros e temperaturas estão incluídos. No restante, é semelhante à *Criação Fantasmagórica*. Essa magia dura por três níveis após o término da concentração do mago.

Forma Ectoplásmica
(Alteração/Ilusão)

Alcance: 0
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: O mago
Componentes: G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando utiliza essa magia, o mago torna-se insubstancial, com todo o seu equipamento. Ele passa a ser imune a ataques normais, podendo ser afetado apenas por magias, ataques especiais, armas mágicas, e criaturas que possam afetar aqueles que são atingidos somente por armas mágicas. Mortos-vivos de qualquer tipo vão ignorar uma criatura na *Forma Ectoplásmica*, acreditando que ele seja uma aparição ou um espectro, embora um lich ou morto-vivo especial tenha direito a um teste de resistência com uma penalidade de -4 para reconhecer a magia. O mago recebe a habilidade de passar através de pequenas rachaduras na parede, buracos ou frestas de portas enquanto a magia durar. Entretanto, o mago não consegue voar, a não ser que utilize outras magias que permitam fazê-lo. Nenhuma forma de ataque é permitida, exceto contra criaturas que existam no Plano Etéreo, que podem ser atacadas normalmente pelo mago, bem como atacá-lo. *Dissipar Magia*, utilizado com sucesso, força-o a voltar à sua forma normal. O mago também pode voltar à sua forma normal com uma única palavra. Os componentes materiais são névoa e fumaça.

Imobilizar Mortos-Vivos
(Necromancia)

Alcance: 20 metros
Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1d3 mortos-vivos
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Quando utilizada, essa magia deixa imóveis 1d3 mortos-vivos. cuja soma de DV não seja maior que o nível do mago. No máximo três mortos-vivos podem ser afetados pela utilização dessa magia. Para lançá-la, o mago escolhe um ponto dentro do alcance e os mortos-vivos mais próximos deste ponto são afetados, contanto que estejam também dentro do alcance da magia e do campo de visão do mago. Mortos-vivos sem mente (esqueletos, zumbis) são afetados imediatamente. Outras formas de mortos-vivos têm direito a testar sua *resistência à magia* para evitar os efeitos da magia Imobilizar *Mortos-Vivos*. As criaturas afetadas ficam imóveis pela duração da magia.

Os componentes materiais são uma pitada de enxofre misturada com alho amassado.

Imobilizar Pessoas
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 120 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 1 a 4 criaturas dentro de um cubo de 6 metros de aresta
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Anula

Essa magia afeta 1d4 criaturas sobre as quais for lançada. Pelo termo *criatura* entende-se qualquer bípede: humano, semi-humano, humanóide do tamanho de um humano ou menor, como brownies, dríades, anões, elfos, gnolls, gnomos, goblins, meio-elfos, robgoblins, humanos, kobolds, homens-lagarto, nixies, orcs, pixies, sprites, trogloditas e outros. Desta forma, um guerreiro humano de 19º nível pode ser *paralisado*, mas um ogro, não.

A magia é centrada num ponto determinado pelo mago. Ela afeta as criaturas selecionadas pelo mago dentro da área de efeito. Se a magia for utilizada em três ou quatro criaturas, cada uma faz um *teste de resistência* à magia sem modificação; em duas, cada uma sofre penalidade de -1 em seu teste de resistência, e se for em uma pessoa, seu *teste de resistência* tem uma penalidade de -3. As resistências são ajustadas pela Sabedoria. As criaturas que passarem em seus testes não sofrem efeito da magia, e mortos-vivos não são afetados por ela. Criaturas paralisadas não podem se mover e nem falar, mas conseguem perceber o ambiente à sua volta, escutar, enxergar, e podem utilizar habilidades que não requeiram movimentos ou fala. O fato de estar paralisada não impede que a criatura sofra, ou continue sentindo os efeitos de um sangramento (como os provocados por uma *Espada Cortante*), venenos ou doenças.

A duração da magia é de duas rodadas/nível, ou seja, dez rodadas no 5º nível, doze rodadas no 6º nível, quatorze rodadas no 7º nível, e assim por diante.

O mago precisa de uma pequena barra de ferro como componente material.

Infravisão
(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 2 hs + 1 hora/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago permite ao receptor enxergar a até 20 metros dentro de uma escuridão normal (não-mágica), de maneira bem semelhante ao poder élfico da *Infravisão*. Fontes de luz tendem a atrapalhar bastante este tipo de visão, que depende dos raios infravermelhos, o que torna difícil utilizar *Infravisão* eficientemente em presença de fogo, lanternas, tochas, etc. Criaturas invisíveis não são detectadas por *Infravisão*.

O componente material é um pedaço de cenoura seca, ou uma ágata.

Invisibilidade, 3 m
(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: Especial
Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: Esfera de 3 metros de raio centrada na criatura tocada
Resistência: Nenhuma

Essa magia confere *Invisibilidade* a todas as criaturas que estejam a até 3 metros do receptor. Equipamentos e fontes de luz estão incluídos no efeito, mas qualquer luz emitida ainda é visível. O centro do efeito move-se com o receptor. As criaturas afetadas por essa magia não podem ver umas às outras. Qualquer criatura afetada que se mova para fora da área de efeito toma-se visível, enquanto criaturas visíveis que entrem nela depois que a magia é lançada, não se tornam invisíveis. Se uma criatura invisível atacar, ela anula o efeito da magia apenas para si mesma. Se o receptor atacar, ele anula o efeito para todas as criaturas.

Os componentes materiais são os mesmos da *Invisibilidade*.

Item
(Alteração)

Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: 4 horas/nível
Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: 60 cm/nível
Resistência: Especial

Através dessa magia, o mago é capaz de fazer com que um objeto comum encolha para 1/12 do seu tamanho. Opcionalmente, o mago também pode transformar os materiais desta miniatura em pano. Um objeto sob posse de outra criatura não é automaticamente transformado: a criatura que o carrega tem direito a fazer um *teste de resistência* à magia para evitar o efeito. Objetos reduzidos e/ou transformados podem voltar aos seus tamanhos e composições normais, com um simples comando do mago que os transformou, ou então sendo jogados sobre uma superfície sólida. Note que até uma fogueira acesa e seu combustível podem ser encolhidos, e opcionalmente transformados em pano por esta magia.

Lentidão
(Alteração)

Alcance: 90 metros +10 metros/nível
Componentes: V, G, M
Duração: 3 rodadas +1 rodada/nível
Tempo de Execução: 3
Área de Eleito: Cubo de 6 metros de aresta, uma criatura/nível
Resistência: Anula

Lentidão faz com que as criaturas afetadas ataquem e movam-se à metade da razão normal. Essa magia anula *Velocidade* ou equivalente, mas não afeta criaturas que estejam sobre outros efeitos de rapidez ou lentidão Criaturas afetadas por essa magia tem uma penalidade de +4 em suas CAs, uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque, e todos os bônus de combate devidos a Destreza são neutralizados. A magia afeta um número de criaturas igual ao nível do mago que a lançou, contanto que elas estejam dentro da área de efeito determinada pelo mago: um cubo de 6 metros de aresta. As criaturas são afetadas do centro do cubo para fora. Testes de resistência contra essa magia têm penalidade de -4. O componente material é uma gota de melaço.

Logro
(Alteração)

Alcance: 0
Componentes: V, G
Duração: 1 turno/nível
Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: O mago
Resistência: Anula

Através dessa magia, o mago pode mascarar sua própria tendência com a de qualquer criatura que esteja a até 10 metros dele, no momento em que ela é lançada. A criatura precisa ter Inteligência maior que 1 para que a magia funcione, e a *tendência* do alvo não sofra mudança. A criatura testa sua *resistência à magia* e, se obtiver sucesso, nada acontece. Se a magia funcionar, qualquer *Revelar Tendência* usada contra o mago registra apenas a tendência que ele assumiu. Uma tentativa de *Detectar Maldade* ou *Detectar Bondade* também detecta a aura falsa. A criatura que teve sua tendência duplicada irradia mágica. Já a aura irradiada pelo mago que realizou a Alteração só pode ser percebida pela criatura cuja tendência foi reproduzida. Se *Logro* for utilizado com *Alterar-se* ou *Transformação Momentânea*, ficará mais difícil de se perceber o disfarce do mago.

Lufada de Vento
(Alteração)

Alcance: 0
Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada
Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: 3 metros de largura, 10 metros /nível de comprimento
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, uma forte lufada de vento surge a partir do mago e se move na direção em que ele está voltado. A força deste vento (de aproximadamente 50 quilômetros/hora) é suficiente para apagar velas, tochas e chamas desprotegidas. Chamas protegidas têm 5% de chance por nível do mago de serem apagadas. A magia também faz com que chamas, como as de fogueiras, propaguem-se na direção do vento por 1d4 x 50 centímetros. Esta lufada de ar joga pequenas criaturas voadoras para trás a 1d6 x 10 metros, e impede que criaturas voadoras de tamanho médio movam-se contra o vento. O efeito deixa criaturas maiores que isso com metade da velocidade de vôo por uma rodada. Além disso, objetos soltos são arremessados, vapores e nuvens são dispersos e criaturas levitando são jogadas para trás. Sua área de efeito tem 3 metros de largura e TO metros de comprimento por nível do mago, ou seja, com um mago de 8º nível teria uma área de 3 metros de largura e 80 metros de comprimento.

O componente material é a semente de algum legume.

Montaria Fantasmagórica
(Conjuração, Visão)

Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: 1 hora/nível
Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o mago pode criar uma criatura quase real, semelhante a um cavalo. Esse cavalo pode ser montado apenas pelo mago que o criou, ou pela criatura tocada no momento em que ele lança a magia. *Montaria Fantasmagórica* tem o corpo e a cabeça negros, a crina e o rabo acinzentados, e cascos espectrais, cor de fumaça, que não fazem som. Ele não luta, mas animais normais afastam-se dele,

temerosos, e apenas monstros têm coragem de atacá-lo. *Montaria Fantasmagórica* tem uma CA 2 e 7 pontos de vida, mais 1 ponto de vida por nível do mago que o criou. Se perder todos os seus pontos de vida, *Montaria Fantasmagórica* desaparece. *Montaria Fantasmagórica* tem uma *movimentação* de 4 por nível de experiência do mago que lançou a magia, até uma *Movimentação* máxima de 48. Ele tem o que parece ser uma sela, freios e rédeas. *Montaria Fantasmagórica* consegue sustentar o peso de seu cavaleiro, mais 5 quilos por nível do mago que o conjurou. Essa montaria ganha certos poderes de acordo com o nível do mago que lança a magia:

8º Nível: A capacidade de passar por terrenos lamacentos ou mesmo pantanosos sem dificuldade alguma.

***10º Nível*:** A capacidade de cavalgar sobre a água como se tosse terra firme.

12º Nível: A capacidade de cavalgar sobre o ar como se fosse terra firme. Isso não permite que *Montaria Fantasmagórica* decole e voe. Ele pode cruzar abismos ou armadilhas, contanto que mantenha aproximadamente a mesma altitude.

14º Nível: A capacidade de voar como se fosse um pégasso. Ele voa com uma *Movimentação* de 48, quando comandado.

Note que as habilidades recebidas pela montaria incluem as dos níveis anteriores. No 14º nível, o mago cria *Montaria Fantasmagórica* que voa, cavalga sobre o ar, a água e o terreno pantanoso.

Morte Aparente
(Necromancia)

Alcance: Toque
Duração: 1 hora + 1 turno/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia o mago ou qualquer criatura tocada por ele e que não o supere em dados de vida ou níveis, pode ser colocado num estado de coma semelhante à morte. Embora a criatura sob os efeitos dessa magia possa ouvir, sentir cheiros e perceber o que acontece à sua volta, nenhuma percepção táctil ou visual é possível. Portanto, ela não sente ferimentos em seu corpo e sofre apenas ½ do dano. Além disso, paralisia, veneno ou *Drenar Energia* não podem afetar o receptor dessa magia. Veneno injetado ou introduzido no corpo de um ser sob efeito da *Morte Aparente* faz efeito assim que a magia acaba, mas a criatura ainda tem direito a testar sua *resistência a venenos*.

Essa magia não pode afetar criaturas que não sejam voluntárias. O mago que lançou *Morte Aparente* pode removê-la a qualquer momento, mas é preciso uma rodada inteira para que as funções corporais voltem a funcionar novamente.

Muralha de Vento
(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Uma área de 3 metros de largura e 1,5 metro de altura por nível do mago
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Especial

Essa magia cria uma cortina de 5 centímetros de espessura, feita de um vento forte o suficiente para lançar para longe qualquer pássaro menor que uma águia, ou retirar objetos leves das mãos de pessoas distraídas (na dúvida, faça um *teste de resistência* à magia para ver se a criatura consegue manter o objeto nas mãos). Insetos normais não podem penetrar esta barreira. Materiais soltos, mesmo roupas, são arremessados para cima quando penetram na *Muralha de Vento*. Flechas e setas têm suas trajetórias desviadas e erram, enquanto pedras de funda e outros projeteis com menos de 1 quilo recebem uma penalidade de -4 na primeira vez que são lançadas, e -2 nas próximas. Gases, a maior parte dos Sopros-de-Dragão e criaturas em forma gasosa não podem penetrar esta barreira, que não afeta criaturas incorpóreas.

Os componentes materiais são um pequeno cata-vento e uma pena de origem exótica.

Os Meteoros Instantâneos de Melf
(Evocação, Alteração)

Alcance: 70 metros + 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 alvo por meteoro
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao mago criar pequenos globos de fogo, um para cada nível de experiência que possuir. Quando se chocam com alguma superfície sólida, esses globos explodem em esferas de fogo de 30 centímetros de diâmetro, causando 1d4 pontos de dano na criatura atingida. As esferas também podem atear fogo em materiais inflamáveis próximos ao ponto de impacto. Os meteoros são tratados como projeteis disparados pelo mago, com um bônus de +2 na jogada de ataque e sem penalidade pela distância. Meteoros que erram o alvo são tratados como projéteis de área, que infligem 1 ponto de dano em criaturas que estejam a até 3 metros de distância. Essa magia pode ser utilizada de uma das duas formas seguintes:

A) O mago dispara cinco meteoros por rodada (veja "Ataques Múltiplos e Iniciativa").

B) O mago dispara um meteoro por rodada. Além de poder disparar o meteoro, o mago pode fazer outras ações na rodada, incluindo lutar, lançar magias, ou utilizar itens mágicos. Magias que necessitem da concentração do mago para serem mantidas fazem com que ele tenha que perder o restante dos meteoros. Além do mais, se esquecer de quantos meteoros ainda pode disparar, perderá involuntariamente os restantes.

Essa magia termina quando o mago já tiver lançado todos os meteoros que possuir, não quiser mais lançar meteoros, perder a concentração ou quando *Dissipar Magia* for utilizada com sucesso sobre ele. Os componentes materiais para a utilização dessa magia são salitre e enxofre enrolados em uma bola, junto com piche. O mago precisa ter, também, um minúsculo tubo feito de ouro, que custa pelo menos 1.000 po para ser feito, já que não pode falhar, e precisa receber símbolos mágicos. Este tubo pode ser reutilizado.

Página Secreta
(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: Até ser desfeita
Área de Efeito: 1 página de até 1 m
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Quando utilizada, *Página Secreta* converte o texto de uma página em algo totalmente diferente. Por exemplo, um mapa pode ser transformado em um tratado sobre a construção de bastões de ébano. O texto de uma magia pode ser alterado para parecer um mapa, ou até

mesmo outra magia. *Incompreensão da Linguagem* e *Runas Explosivas* podem ser utilizados sobre *Página Secreta*, mas *Compreensão da Linguagem* não revela o conteúdo verdadeiro da página. O mago é capaz de revelar o conteúdo verdadeiro com uma palavra de comando, efetuar sua leitura, e fazê-la voltar à forma *Secreta*. Caso o mago repita a palavra de comando duas vezes seguidas, a magia é removida A página irradia magia (aura de alteração), e outro mago pode tentar desfazer *Página Secreta* com *Dissipar Magia*. Se obtiver sucesso, o conteúdo verdadeiro da página é mostrado Se falhar, a página é destruída *Visão da Verdade* não mostra o conteúdo verdadeiro da página se não for utilizado em conjunto com *Compreensão da Linguagem*. *Apagar* pode destruir a escrita falsa e a verdadeira de uma só vez.

Os componentes materiais são escamas de arenque, e essência de fogo-fátuo.

O Pequeno Refúgio de Leomund
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 4 horas + 1 hora/nível
Área de Efeito: Esfera de 5 metros de diâmetro
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Quando o mago utiliza essa magia, ele cria uma esfera de força de qualquer cor, opaca e imóvel, ao redor de si. O hemisfério superior fica acima do solo, enquanto o hemisfério inferior passa através dele. Até sete outras criaturas de tamanho humano podem ficar dentro deste campo de força junto com o mago que o criou; essas criaturas podem entrar ou sair da esfera sem afetá-la, mas se o mago sair, a esfera dissipa-se. A temperatura dentro da esfera é de 25°C, se a temperatura exterior estiver entre -20°C e 45°C. Se a temperatura exterior for menor que -20°C ou maior que 45°C, a temperatura interior deve ser ajustada por 1°C para cada grau de diferença. Por exemplo, se a temperatura exterior for 55°C, 10°C a mais que o máximo, a temperatura interior será de 35°C. 10°C a mais que o normal. A esfera também fornece proteção contra os elementos como chuva, tempestade de areia, poeira, etc. A esfera pode resistir a qualquer vento de intensidade menor que a de um furacão, mas um furacão a destrói.

O interior do *Refúgio* é um hemisfério que o mago pode iluminar fracamente se assim o quiser, ou tornar escuro com um comando verbal. Embora o campo de força seja opaco de fora para dentro, ele é transparente de dentro para fora. Projeteis, armas, e a maior parte dos eleitos mágicos, podem passar nos dois sentidos da esfera sem afetá-la, mas os ocupantes não podem ser vistos do lado de fora. A esfera pode ser desfeita por *Dissipar Magia*.

O componente material é uma conta de metal, que se quebra quando a magia termina ou é desfeita.

Piscar
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: O mago
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago pode fazer com que sua forma material "pisque" diretamente de um lugar para outro, em intervalos e direções aleatórias Isso faz com que ataques contra o mago falhem automaticamente, se a iniciativa indicar que ocorreram depois da "piscada" do mago.

Em cada rodada que a magia surte efeito, o mago lança 2d8, que substituirão a sua iniciativa. O mago reaparece instantaneamente a 3 metros de sua posição inicial. A direção é determinada por 1d8: 1 = diagonal para frente e para a direita, 2 = para a direita, 3 - diagonal para trás e para a direita, 4 = para trás, 5 = diagonal para trás e para a esquerda, 6 = esquerda, 7 = diagonal para frente e para a esquerda, 8 = direto em frente. O mago não pode se materializar dentro de uma parede ou no meio de um objeto sólido, caso isso seja determinado pelo dado, jogue-o novamente. Objetos móveis de massa comparável à do personagem, são jogados para os lados quando o mago aparece. Se não há como reaparecer, exceto dentro de um objeto sólido, ele ficará preso no Plano Etéreo.

A cada rodada que o mago "pisca", ele só pode ser atacado por oponentes que o vençam na jogada de iniciativa, ou por aqueles que puderem atacar os pontos dos quais ele desaparece e reaparece, simultaneamente (Sopro-de-Dragão, *Bola de Fogo*, etc.). Oponentes com direito a múltiplos ataques de corpo a corpo, ou sob os efeitos da *Velocidade*, também têm alguma chance de atingi-lo. Se o mago decidir atacar, ele pode esperar pelo efeito da magia *Piscar* e, depois de reaparecer, sua iniciativa sofrerá um acréscimo de 1d10, além dos 2d8 usuais. Além disso, o mago também pode tentar atacar antes do efeito de cintilação. Se optar por essa saída, ele joga 1d10 e os 2d8, mas não os adiciona, os compara, e se o resultado do 1d10 for menor do que o dos 2d8, ele ataca na iniciativa do 1d10, e então "pisca" na iniciativa dos 2d8. Mesmo que ele "pisque" antes de atacar, o mago atacará, agora na nova posição, mesmo se ressurgir diante de um aliado. O mago precisa atacar se assim decidiu, mesmo que não haja alvo em sua nova posição.

Proteção a Projéteis
(Abjuração)

Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago concede à criatura locada imunidade total a projéteis disparados e arremessados, como flechas, machados, martelos, setas, dardos, lanças, pedras, etc. Além do mais. esta magia dá uma penalidade de -1 para cada dado de dano (mas cada dado inflige no mínimo 1 ponto de dano) causado por projéteis grandes ou mágicos, como pedras catapultadas, flechas de balistas, flechas, machados, martelos, ou quaisquer projeteis mágicos. Entretanto, ela não providencia nenhuma proteção contra ataques mágicos como *Bola de Fogo, Dardos Místicos* ou *Relâmpagos*.

O componente material é um pedaço do casco de uma tartaruga.

Proteção ao Mal, 3 m
(Abjuração)
Reversível

Alcance: Toque
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Esfera de 3 metros de raio em torno da criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

O globo de proteção gerado por essa magia é idêntico em todos os aspectos à magia *Proteção ao Mal*, embora *Proteção ao Mal, 3 m* encampe uma área maior e tenha duração mais longa. O efeito é

centrado na criatura tocada pelo mago, e move-se com ela. Qualquer criatura beneficiada por ela pode quebrar a aura de proteção contra monstros enfeitiçados ou convocados, entrando voluntariamente em combate com eles. Se uma determinada criatura for grande demais para ser contida na área desta magia. *Proteção ao Mal, 3 m*, funciona como *Proteção ao Mal* comum, mas apenas para esta criatura.

Para completar essa magia, o mago precisa traçar no chão um círculo de 6 metros de diâmetro com pó de prata. A magia reversa utiliza pó de ferro.

Relâmpago
(Evocação)

Alcance: 40 metros + 10 metros/nível
Componentes: V, G, M
Duração: Instantânea
Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: Especial
Resistência: ½

Ao utilizar essa magia, o mago cria um poderoso raio de energia elétrica que inflige 1d6 pontos de dano por nível de experiência do mago (num máximo de 10d6), em qualquer criatura que esteja dentro de sua área de efeito. Caso a criatura obtenha sucesso em um *teste de resistência à magia*, ela recebe apenas metade do dano, arredondado para baixo. O raio começa de uma altura e distância determinadas pelo mago e projeta-se para longe do mago, sobre uma reta que passa pela posição do mago e pelo ponto inicial do raio. Por exemplo, se um mago começa um raio de 12 metros de comprimento a 30 metros de distância de si, o raio deve terminar a 42 metros de distância do mago. O raio pode atear fogo a materiais inflamáveis, partir portas de madeira, despedaçar até 15 centímetros de pedra ou fundir metais com ponto de fusão baixo, como ouro, chumbo, cobre, prata e bronze. Materiais que sofrerem o impacto total do raio devem testar sua resistência, de maneira similar aos afetados por *Bola de Fogo*. Se o dano causado a uma barreira for suficiente para destruí-la, o raio continua. Um raio pode atravessar 3 centímetros de madeira ou 1,5 centímetro de pedra por nível do mago, até um máximo de 30 centímetros de madeira ou 15 centímetros de pedra.

A área de efeito do *Relâmpago* é determinada pelo mago: ou um raio bifurcado de 3 metros de largura e 12 metros de comprimento, ou um único raio de 1,5 metro de largura e 24 metros de comprimento. Se um raio não conseguir alcançar seu comprimento máximo por causa de uma barreira intransponível (como um muro de pedra), o raio ricocheteia e volta na direção do mago, até conseguir alcançar seu comprimento máximo.

Exemplo: Um mago está a 5 metros de uma parede de pedra, voltado para ela, e lança *Relâmpago* de 24 metros de comprimento num inimigo à sua frente. *Relâmpago* atinge o inimigo, percorre 5 metros, atinge a parede e volta por mais 1º metros na direção do mago, que está a apenas 5 metros da parede e é pego em seu próprio *Relâmpago*, com qualquer criatura que esteja atrás dele.

O Mestre pode decidir usar raios que refletem, em vez de rebaterem. Nesse caso, quando os raios atingem uma superfície intransponível, eles refletem formando com a superfície um ângulo igual ao seu ângulo de incidência, como um raio de luz num espelho. Uma criatura atravessada pelo raio por mais de uma vez testa sua *resistência à magia* uma vez para cada contato com a energia, mas sofre, no máximo, o dano normal do raio (1d6 por nível de experiência do mago), caso falhe em um dos *testes de resistência*: ou sofre a metade do dano, se passar por todos os *testes de resistência*.

Os componentes materiais são: um bastão de âmbar, vidro ou cristal, e um tecido lanoso, ou peludo, parecido com um casaco de peles.

Respirar na Água
(Alteração) Reversível

Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: 1 hora/nível + 1d4 horas
Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: Criatura tocada
Resistência: Nenhuma

O receptor de *Respirar na Água* adquire a capacidade de respirar na água livremente enquanto a magia durar. O mago pode tocar mais de uma criatura ao utilizar a magia, mas nesse caso a duração da magia é dividida pelo número de criaturas tocadas. O reverso dessa magia, *Respirar no Ar*, funciona de maneira similar, mas permite que criaturas que respirem água passem a respirar ar.

O componente material é um pedaço de cana, bambu ou palha.

Runas Explosivas
(Alteração)

Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: Especial
Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: 3 metros de raio
Resistência: Nenhuma ou ½

Ao escrever *Runas Explosivas* sobre um livro, mapa ou qualquer objeto que possa conter informações escritas, o mago impede que tais informações sejam lidas por pessoas não-autorizadas. É muito difícil detectar a armadilha que *Runas Explosivas* escondem: se o

personagem praticar magia, ele tem 5% de chance em cada nível, enquanto um ladrão tem somente 5%. Magias e itens mágicos, que detectam armadilhas, sempre percebem o efeito escondido nas *Runas Explosivas*. Quando lidas, *Runas Explosivas* explodem causando a perda de 6d4 + 6 pontos de vida, e o personagem não tem direito ao teste de resistência. Todas as criaturas que estejam a até 3 metros da área de efeito sofrem o mesmo dano, ou metade, se passarem nos seus testes de resistência. O mago responsável pela armadilha, ou qualquer outra pessoa a quem ele instrua, pode ler *Runas Explosivas* sem perigo de detoná-las. O mago que escreveu pode removê-las quando quiser. Outros só podem removê-las com *Dissipar Magia* ou *Apagar*. O item onde *Runas Explosivas* foram escritas é normalmente destruído na explosão, a não ser que seja feito de uma substância imune ao dano causado por fogo (veja a resistência dos itens no Livro do Mestre).

O Selo da Serpente Sépia
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 5 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 símbolo
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, um pequeno símbolo aparece no meio do texto de qualquer obra escrita Quando lido, uma Cobra Sépia (marrom-escura) aparece e ataca a criatura mais próxima, mas nunca o mago que lançou a magia. Seu ataque é leito com a TAC0 de um monstro com tantos DV quanto o mago tem de níveis de experiência. Caso o ataque acerte, a vítima é envolvida por um campo de força âmbar, congelada e imobilizada até que o mago a solte, que se passem 1d4 dias + um dia por nível do mago que lançou a magia, ou até que *Dissipar Magia* seja utilizada com sucesso sobre o campo de força Durante o período em que a magia estiver em funcionamento, nada pode tocar a vítima ou afetá-la. Ela não envelhece, não sente fome, não dorme, nem recupera magias enquanto estiver neste estado A vítima também não tem percepção sobre o que acontece à sua volta.

Caso a cobra erre o alvo, ela se dissipa num clarão de luz marrom, com um estampido alto, e forma uma nuvem de fumaça esverdeada, que preenche uma esfera de 3 metros de diâmetro e dura uma rodada. A magia não pode ser detectada por observação normal, e *Detectar Magia* revela apenas que o texto todo é mágico. *Dissipar Magia* pode removê-la. Apagar apenas destrói a página onde o símbolo está desenhado. Essa magia pode ser utilizada em conjunto com outras magias que escondem ou disfarçam o texto.

Os componentes materiais são 100 po de pó de âmbar, uma escama de qualquer cobra, e um punhado de esporos de cogumelos.

Sugestão
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 hora +1 hora/nível
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Anula

Quando essa magia é utilizada pelo personagem, ele influencia as ações do receptor escolhido pronunciando algumas palavras – uma ou duas frases – que sugerem um determinado curso de ação A criatura que se quer influenciar precisa entender a sugestão – o mago precisa (alar numa linguagem compreensível para ela.

As frases devem ser ditas de maneira a fazer com que a criatura afetada considere razoáveis os comandos do mago. Sugerir a uma criatura que se mate, se lance de uma torre, ou faça algum ato obviamente danoso, anula a magia automaticamente. Entretanto, uma sugestão de que um vidro de ácido contém água. e de que um gole seria refrescante, pode funcionar. Sugerir a um dragão que pare de atacar o mago, para que juntos possam buscar um grande tesouro, também pode soar razoável para o dragão.

O curso de ação sugerido pode durar bastante tempo, como no caso do dragão mencionado acima Condições que ali vem a sugestão podem ser especificadas, mas se tais condições não se cumprirem dentro da duração da magia, ela é anulada. Se a vítima for bem-sucedida num *teste de resistência* à magia, os efeitos de *Sugestão* também são neutralizados. Um sugestionamento muito convincente pode dar penalidades no *teste de resistência*, a critério do Mestre. Mortos-vivos não podem ser vítimas de sugestionamentos.

Os componentes materiais são uma língua de cobra e uma gota de mel ou de óleo adocicado.

Toque Vampírico
(Necromancia)

Alcance: 0
Duração: Um toque
Área de Efeito: O mago
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Quando o mago está sob efeito dessa magia e consegue tocar um oponente em corpo a corpo – graças a uma jogada de ataque bem-sucedida –, o adversário perde 1d6 pontos de vida para cada dois níveis do mago, num máximo de 6d6 no 12º nível. A magia expira quando um toque é realizado com sucesso ou depois de um turno. Os pontos de vida perdidos pelo oponente são somados aos do mago, com qualquer quantia que exceda o total normal de pontos de vida do mago, sendo tratada como pontos adicionais temporários. Qualquer dano feito ao mago é subtraído dos pontos temporários, se existirem Depois de uma hora, qualquer quantia de pontos de vida acima do total normal do mago é perdida. A criatura que perdeu os pontos de vida através dessa magia pode recuperá-los fazendo uso de curas mágicas ou normais, ou seja, o seu total normal de pontos não é reduzido. Mortos-vivos não são afetados por esta magia.

Velocidade
(Alteração)

Alcance: 60 metros
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Cubo de 12 metros de aresta, 1 criatura/nível
Componentes: V, G. M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Quando uma criatura recebe essa magia, ela fica com o dobro da velocidade e de ataques por rodada. Uma criatura sob este efeito tem um bônus de iniciativa de -2. Um receptor com Taxa de Movimentação 6 e um ataque por rodada, portanto, passaria a ter Taxa de Movimentação 12 e dois ataques por rodada. A utilização de magia e de efeitos mágicos não é alterada. O mago afeta uma criatura por nível de experiência, sendo que as criaturas mais próximas da área de efeito são afetadas primeiro. Todas as criaturas precisam estar dentro da área de efeito, um cubo com 12 metros de aresta, para serem afetadas. Essa magia anula os efeitos de *Lentidão*. Adicionalmente,

torna os receptores um ano mais velhos, devido ao aumento de seus processos metabólicos. Essa magia não é cumulativa consigo mesma, ou com efeitos mágicos similares. O componente material é um corte de raiz de alcaçuz.

Vôo
(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível + 1d6 turnos
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Nenhuma

Essa alteração permite ao mago conceder o poder de voar. A criatura afetada tem a capacidade de voar em qualquer direção com uma Movimentação de 18 (metade se estiver subindo, o dobro se descendo num mergulho). A categoria de manobra da criatura é B. Voar através dessa magia requer tanta concentração quanto andar, de forma que a maior parte das magias pode ser utilizada se o receptor flutuar no ar, ou voar devagar (com uma Movimentação de 3). Penalidades para combates durante o vôo estão descritas no Livro do Mestre, na seção *Combate Aéreo*. O Mestre deve determinar secretamente a duração exata da magia, que não deve ser conhecida pelo mago. O componente material é uma pena da asa de qualquer pássara.

Magias Arcanas do 4º Círculo

Abandono
(Alteração, Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Uma hora/nível
Área de Efeito: 3 metros de raio/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Ao utilizar essa magia, o mago faz com que a área de efeito pareça ter sido abandonada há tempos. Aqueles que observam a área vêem pó no chão, teias de aranha, sujeira e outras características típicas de um local abandonado há anos. Se entrarem na área de efeito, as vítimas parecem deixar pegadas, arrancar teias de aranha, etc. A não ser que elas entrem em contato com um objeto escondido pela magia, o lugar continuará parecendo vazio. Apenas esbarrar num objeto tornado invisível não faz com que a magia *Abandono* seja perturbada. Apenas um contato direto com um objeto dá uma chance de perceber que as coisas não são o que parecem.

Se um contato desse tipo acontecer, as criaturas pensarão primeiro que o objeto está invisível. Apenas diversos contatos desse tipo permitem uma chance de anular a magia. Nesse caso, as criaturas tem direito a um *teste de resistência à magia*. Um sucesso cancela a magia e uma falha faz com que as criaturas pensem que os objetos foram tornados invisíveis. *Dissipar Magia* cancela a magia de forma que a área toda possa ser vista. *Visão da Verdade, Gema da Visão* e efeitos similares conseguem penetrar a ilusão, mas *Detectar Invisibilidade* não consegue. Embora essa magia seja uma combinação muito poderosa de *Invisibilidade* com ilusão, ela não funciona em criaturas vivas. Seres vivos não são tornados invisíveis, mas sua presença também não interfere com a magia.

O mago precisa ter um pedaço de seda negra da melhor qualidade para lançar essa magia, que deve valer pelo menos 100 po e é consumido por ela.

Ampliar Plantas
(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: Uma área de 3 metros de lado/nível
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, o mago faz com que a vegetação normal cresça, enrole-se e prenda-se de modo a formar um matagal que as criaturas precisam desbravar e que só pode ser atravessado à força, efetivamente reduzindo a Taxa de Movimentação para 1 (ou 2, se as criaturas forem de tamanho grande ou maior). A área precisa conter arbustos e árvores para que a magia seja eficiente Arbustos, carrapichos. raízes, árvores, cipós, galhos e folhas crescem e engrossam ate formar uma barreira. A área afetada é um retângulo que tem 3 metros de lado para cada nível de experiência do mago. Desta forma, um mago de 8 nível pode afetar um retângulo de 24 metros x 24 metros, ou de 48 metros x 12 metros ou de 96 metros x 6 metros ou ainda 192 metros x 3 metros Geralmente, em cada planta, aumenta-se mais a espessura de galhos e das raízes que propriamente a altura. Essa magia é permanente, mas as plantas ainda podem ser removidas por trabalho, fogo. ou *Dissipar Magia.*

Arma Encantada
(Encantamento)

Alcance: Toque
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: Arma(s) tocada(s)
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia transforma temporariamente uma arma normal em uma arma mágica. A arma afetada torna-se equivalente a uma arma +1. concedendo um bônus de +1 em suas jogadas de ataque o dano. Duas armas pequenas (flechas, setas, adagas, facas, pedras de funda, ele.) ou uma arma grande (machado, espada, lança, mangual) podem ser encantadas com essa magia. Ela funciona em armas já mágicas, contanto que o bônus total combinado não exceda +3.

Projeteis encantados desta forma perdem seu poder quando atingem um alvo com sucesso, ou quando se quebram. Se o disparo errou, a flecha geralmente pode ser reutilizada, ainda com o bônus mágico. Essa magia é normalmente utilizada em conjunto com *Encantar item* e *Permanência* para criar armas permanentemente mágicas, sendo que *Arma Encantada* deve ser utilizada uma vez para cada ponto de bônus desejado, num máximo de +3.

Os componentes materiais são pó de cal e carbono.

Armadilha de Fogo
(Abjuração, Evocação)

Alcance: Toque
Duração: Permanente até ser acionada
Área de Efeito: Objeto tocado
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: ½

Qualquer objeto que possa ser fechado (livro, caixa, garrafa, caixão, porta, gaveta, etc.) pode ser protegido por *Armadilha de Fogo*. Essa magia é centrada em um ponto determinado pelo mago. O item que a recebe não pode receber ou ter recebido outra magia de proteção ou de prisão sobre ele (*Símbolo de Proteção*, *Fechadura Arcana*,

etc.). Caso isso seja tentado, há 25% de chance da primeira magia ser anulada, 25% para a segunda, e 50% de ambas serem anuladas. *Arrombar* não afeta *Armadilha de Fogo* – tão logo o intruso toque ou entre na área afetada, a armadilha é ativada.

Ladrões e outros personagens têm apenas metade de sua chance normal de detectar *Armadilha de Fogo*, notando as marcas características da utilização dessa magia. Eles também têm apenas metade da chance normal de desativá-la, sendo que caso falhem, a armadilha detona automaticamente. Falhar em *Dissipar Magia* não detona esta armadilha. O mago ou qualquer criatura que conheça a senha e tenha sido harmonizado com a armadilha, pode utilizar o objeto sem medo de detonar *Armadilha de Fogo*. Quando ela é detonada, há uma explosão de 2 metros de raio partindo do centro da magia. Essa magia faz 1d4 pontos de dano, mais 1 ponto por nível do mago que a colocou. Criaturas que passarem no *teste de resistência* à magia sofrem apenas metade do dano (arredondado para cima). Sob a água, essa magia inflige apenas a metade do dano, e gera uma grande nuvem de vapor. O item que contém a armadilha não é afetado pela explosão.

Para lançá-la, o mago deve traçar um desenho do fecho do objeto com enxofre ou salitre, e apontar o centro do efeito. Para harmonizar uma criatura com a armadilha é necessário um fio de cabelo ou um pêlo dessa criatura.

Assassino Fantasmagórico
(Ilusão/Visão)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Especial

Com a utilização dessa magia, o mago cria uma ilusão que representa o maior medo da vítima. O mago consegue reunir os medos do inconsciente da vítima em uma ilusão visível para o receptor da magia. Apenas a criatura afetada pode ver o *Assassino Fantasmagórico*, e o mago pode ver apenas uma figura sombria. Outras criaturas nada vêem. Se o *Assassino Fantasmagórico* acertar um ataque na vítima, ele a mata de medo imediatamente. O *Assassino Fantasmagórico* ataca como se fosse um monstro de 4 DV, mas é invulnerável a qualquer ataque e atravessa quaisquer barreiras, pois só existe na mente da vitima

As únicas defesas possíveis contra *Assassino Fantasmagórico* são desacreditar a ilusão, o que pode ser tentado uma única vez, ou então deixar o mago que lançou *Assassino Fantasmagórico* inconsciente, ainda que matando-o. Para desacreditar *Assassino Fantasmagórico*, a vitima deve testar sua Inteligência, com uma penalidade de -1 para cada quatro níveis de experiência do mago que o lançou. Alguns modificadores especiais são aplicados a esse teste:

Condição	Modificador
A vitima esta surpresa	-2
A vitima já foi atacada por essa magia anteriormente	+1
A vítima é ilusionista	+2
A vítima está usando um Elmo de Telepatia	+3

A proteção a magia de uma criatura, se houver, deve ser testada primeiro no momento do lançamento do *Assassino*, como forma de descobrir se a ilusão chega a funcionar. Bônus contra medo e ajustes de Sabedoria também devem ser aplicados nesse teste.

Caso a vitima esteja usando um *Elmo de Telepatia* ou consiga resistir, ela pode fazer com que a magia se volte contra o mago, que deve obter sucesso em seu teste de Inteligência para evitar o ataque do *Assassino Fantasmagórico* e os possíveis resultados.

Se a vítima ignorar o *Assassino Fantasmagórico* para tentar outras ações, como, por exemplo, atacar o mago, o *Assassino* pode, a critério do Mestre, ganhar bônus de ataque, devido a um posicionamento mais favorável. Magias como *Manto de Bravura* e *Remover Medo*, utilizadas após a criação do *Assassino Fantasmagórico* dão direito a um outro teste de Inteligência.

Confusão
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 120 metros
Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 cubo de até 20 metros de aresta
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Especial

Essa magia deixa uma ou mais criaturas confusas, criando indecisão e tornando-as incapazes de empreender ações eficientes, podendo afetar 1d4 criaturas, mais uma criatura por nível do mago. Elas têm direito a um *teste de resistência* à magia, com uma penalidade de -2. ajustado pela Sabedoria. As criaturas que obtiverem sucesso neste teste não são afetadas por essa magia, e reagem de acordo com a seguinte tabela (joga 1d10):

Resultado D10	Ações
1	Vai embora (a não ser que impedida) pela duração da magia
2-6	Fica confusa por um rodada (e joga o dado novamente)
7-9	A criatura mais próxima por uma rodada (e joga o dado novamente)
10	Age normalmente por uma rodada (e jogue o dado novamente)

A magia dura por duas rodadas, mais uma por nível do mago. Aqueles que falharem em seus *testes de resistência* devem ser controlados pelo mestre, que lançará o dado a cada rodada para determinar suas ações, até que o resultado "vai embora pela duração da magia" seja sorteado. Criaturas que orem embora afastam-se do mago como puderem, utilizando-se preferencialmente da sua forma mais comum de movimento personagens andam morcegos voam, peixes nadam, etc. As ações são determinadas pelo Mestre no inicio da rodada. Criaturas confusas que são atacadas reagem de acordo com sua natureza.

Se houver muitas criaturas envolvidas, o Mestre pode decidir por usar resultados baseados em médias. Por exemplo, se há dezesseis orcs, e a chance deles resistirem à magia é de 25%, então considera-se que quatro deles resistiram. Entre os outros doze, um vai embora, quatro atacam a criatura mais próxima, seis ficam confusos, e o último age normalmente. Já que os orcs não estão próximos ao grupo do mago, eles lutam entre si. O Mestre determina os resultados dos combates, sendo que um orc morreu nas mãos de um companheiro. Na outra rodada, restam onze orcs. Outro vai embora, cinco ficam confusos, quatro atacam a criatura mais próxima, e um age normalmente. E assim por diante, ate que o grupo fique suficientemente pequeno para que o Mestre possa sortear os resultados sem atrasar o jogo. O componente material é um conjunto de três meias-cascas de nozes.

Apêndice 3

Convocar Criaturas II
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 40 metros
Duração: 3 rodadas +1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia é muito semelhante à magia de 3º nível *Convocar Criaturas I*, embora *Convocar Criaturas II* convoque 1d6 monstros de 2º nível. Os monstros aparecem na área de alcance da magia, em qualquer posição determinada pelo mago. Eles atacam os oponentes do mago da melhor maneira que puderem, até que lhes seja ordenado o contrário, a duração da magia expire, ou os monstros morram. Essas criaturas não fazem teste de moral, e desaparecem quando mortas. Se não houver oponentes para combater, executam outros serviços para o mago, se ele puder se comunicar eficientemente e as ordem forem executáveis.

Os componentes materiais são uma sacola pequena, e uma minúscula vela, que não precisa estar acesa.

Criar Itens Efêmeros
(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite que o mago crie um item de matéria morta, de natureza vegetal – madeira, palha, corda. etc. O mago realmente remove punhados do material do Plano das Sombras e os molda no objeto desejado O volume do item criado não pode exceder 30 centímetros cúbicos por nível do mago. O item permanece apenas pela duração da magia.

O mago precisa ter ao menos um pequeno pedaço do material em que ele deseja que o item seja constituído para utilizar esta magia – um pedaço de cordel para formar uma corda, uma lasca de madeira para criar uma porta, e assim por diante.

Detectar Observação
(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: 1d6 turnos +1 turno/nível
Área de Efeito: 40 metros de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Especial

Através da utilização dessa magia, o mago imediatamente percebe qualquer tentativa de observá-lo através da *Clarividência*, da *Claraudiência* ou *Espelho Encantado*. Essa magia também revela o uso de instrumentos de observação, como bolas de cristal, se tais instrumentos forem utilizados dentro da área de efeito. Ela é centrada no mago, permitindo que ele se mova e faça uma "varredura" para tentar detectar observações.

Quando uma tentativa de observação mágica é detectada, o observador deve fazer imediatamente um *teste de resistência* a magia, ou sua identidade e localização aproximada tornam-se imediatamente conhecidas pelo mago. Essa localização aproximada é composta de uma direção e de um ponto de referência próximo ao observador. Por exemplo, o mago pode descobrir: "Seu aprendiz Adam esta utilizando sua bola de cristal no andar de baixo", ou "Naas, o mago, nos observa da cidade de Waterdeep".

Os componentes materiais são um pequeno espelho e uma corneta acústica de latão.

Dreno Temporário
(Necromancia)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1d4 horas + 1 hora/nível
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Anula

Essa magia temporariamente suprime a força vital da criatura afetada. O necromante aponta o seu dedo e pronuncia o encantamento, lançando um raio negro de energia. A vítima deve fazer um *teste de resistência* a magia ajustado pela Destreza para evitar o raio. Sucesso significa que a magia não tem efeito. Falhar significa que a criatura terá níveis de experiência drenados, como se houvesse sido tocada por *Vulto*, sendo que a vítima perde um nível para cada quatro níveis de experiência do mago que lançou a magia. Dados de vida, magias e outras características dependentes do nível são perdidas ou reduzidas. Criaturas drenadas a nível 0 precisam fazer um *teste de colapso* para sobreviver e ficam imobilizadas até que a magia expire. Os efeitos dessa magia desaparecem com o tempo, após 1d4 horas +1 hora por nível do mago que lançou o raio, ou depois de 6 horas de descanso ininterrupto da parte da criatura que o recebeu. As habilidades perdidas voltam, mas qualquer magia esquecida precisa ser memorizada novamente. Mortos-vivos são imunes a ela.

Emoções
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de aresta
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Anula

Quando utiliza essa magia, o mago pode escolher uma emoção e criá-la nas criaturas que estejam na área de efeito. Alguns exemplos normalmente usados são os que seguem:

1. *Coragem*: As criaturas se enfurecem, lutam com um bônus de +1 nas jogadas de ataque, + 3 no dano, e ganham 5 pontos de vida. As criaturas lutam sem escudo, e sem se importar com suas próprias vidas, nunca precisando testar moral. Esta emoção cancela e é cancelada por medo.
2. *Medo*: As criaturas correm em pânico por 2d4 rodadas. Anula e é anulado por *coragem*.
3. *Amizade*: As criaturas afetadas reagem mais favoravelmente. Por exemplo, tolerância torna-se boa vontade. Cancela e é cancelada por *ódio*.
4. *Ódio*: As criaturas reagem mais desfavoravelmente. Por exemplo, precaução torna-se hostilidade. Cancela e é cancelado por *amizade*.
5. *Felicidade*: Esse efeito cria alegria e contentamento, dando um bônus de +4 em todos os *testes de reação* destas criaturas e fazendo com que elas não ataquem, a não ser que seriamente provocadas ou ameaçadas. Cancela e é cancelada por *tristeza*.
6. *Tristeza*: Esse efeito cria infelicidade e uma tendência introspectiva. Cancela e é cancelado por *felicidade*.
7. *Esperança*: O efeito da esperança é aumentar a moral, efetivamente concedendo um bônus de +2 nas jogadas de ataque, dano, resistência e moral. Cancela e é cancelada por *desespero*.

8. *Desespero*: As criaturas afetadas por esse efeito submetem-se aos comandos do oponente: rendição, fuga, etc. Além disso, elas têm uma chance de 25% de fazer absolutamente nada e 25% de recuarem. Cancela e é cancelada por *esperança*.

Todas as criaturas que estiverem na área de efeito no instante em que a magia for utilizada são afetadas, a não ser que obtenham sucesso em *testes de resistência* a magia, ajustados pela Sabedoria. Essa magia dura enquanto o mago concentrar-se em projetar a emoção escolhida.

Criaturas que retornam à área de efeito depois de serem afetadas por *medo* devem testar novamente a sua *resistência à magia*, ou fugirão outra vez caso a magia ainda esteja sendo mantida.

Enfeitiçar Monstros
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 60 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 ou mais criaturas numa área de 6 metros de raio
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Anula

Essa magia é similar a *Enfeitiçar Pessoas*, mas ela pode afetar qualquer criatura viva – ou diversas criaturas com poucos dados de vida. A magia afeta 2d4 dados de vida de monstros ou criaturas, embora ela possa afetar no máximo uma criatura com 4 DV ou mais.

Todas as criaturas que possam ser afetadas devem testar sua *resistência à magia*, ajustando-as pela Sabedoria. Qualquer dano feito pelo grupo do mago contra os que são alvos do feitiço, na mesma rodada em que a magia é lançada, confere às criaturas feridas um bônus de +1 no *teste de resistência* para cada ponto de dano que elas sofram. Qualquer criatura afetada passará a tratar o mago como um amigo, um aliado ou companheiro, que deve ser bem tratado e protegido do perigo. Se a comunicação for possível, a criatura enfeitiçada seguirá pedidos razoáveis, ordens e instruções da melhor maneira possível (veja Sugestão). Se a comunicação não for possível, a criatura não atacará o mago, mas outras criaturas próximas poderão estar sujeitas às intenções da criatura, mesmo que estas sejam hostis. Qualquer ação claramente ofensiva da parte do mago quebra a magia imediatamente, ou, na pior das hipóteses, concede à criatura um novo *teste de resistência à magia*.

As criaturas afetadas, depois de algum tempo, conseguem se livrar dos efeitos dessa magia, dependendo do nível ou dados de vida da criatura.

Nível ou Dados de vida de monstros	Chance semanal de quebrar a magia
1º nível ou até 2 Dados de Vida	5%
2º nível ou até 3+2 Dados de Vida	10%
3º nível ou até 4+4 Dados de Vida	15%
4º nível ou até 6 Dados de Vida	25%
5º nível ou até 7+2 Dados de Vida	35%
6º nível ou até 8+4 Dados de Vida	45%
7º nível ou até 10 Dados de Vida	60%
8º nível ou até 12 Dados de Vida	75%
9º nível ou mais que 12 Dados de Vida	90%

A hora e o dia exato da semana devem ser secretamente determinados.

Escavar
(Evocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Cubo de 1.5 metro de aresta/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Especial

Essa magia permite ao mago escavar 3 metros cúbicos de areia, terra ou lama por rodada A cada rodada depois da primeira o mago pode escolher entre aumentar um buraco já existente ou abrir um novo. Os materiais escavados distribuem-se ao redor do buraco. Se o mago continuar cavando na terra além de 6 metros abaixo da superfície, há uma chance de 15% de que o buraco desmorone, e esta deve ser testada em todas as rodadas em que ele passar cavando além dessa medida. Areia tende a desmoronar depois de 3 metros, lama tende a voltar para o buraco depois de 1,5 metro de profundidade, e areia movediça tende a voltar quase tão rapidamente quanto é removida.

Qualquer criatura que esteja próxima à borda de um buraco deve testar sua Destreza para evitar cair nele. Criaturas que estejam se movendo rapidamente numa certa direção, e que têm suas trajetórias interrompidas repentinamente por um buraco escavado por essa magia, devem testar sua *resistência à magia* para evitar a queda. Qualquer criatura dentro de um buraco pode escalar para sair com uma velocidade determinada pelo Mestre. Uma criatura que esteja dentro de um buraco que desabe, deve testar sua *resistência à morte* para evitar ser enterrada viva: ela consegue sair do buraco se obtiver sucesso. Criar túneis com essa magia é possível, pelo menos enquanto houver onde colocar a terra escavada. A chance de desabamento é dobrada, e a distância segura é a metade da profundidade descrita acima, a não ser que a escavação seja cuidadosamente escorada e sustentada.

A magia faz efeito sobre criaturas feitas de terra, pedra ou barro, particularmente as provenientes do Plano Elemental da Terra, e *Golens de Argila*. Quando utilizada sobre uma criatura dessas, a magia provoca 4d6 pontos de dano. Um *teste de resistência à magia* permite que o dano seja reduzido à metade.

Para ativar essa magia, o mago precisa da miniatura de uma pá, de um pequeno balde, e continuar segurando esses itens enquanto durar a magia, que desaparecem ao final dela.

Escudo do Fogo
(Evocação, Alteração)

Alcance: 0
Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: O mago
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia pode ser lançada de uma das duas maneiras que se seguem: um escudo quente, que protege o mago contra ataques baseados em frio; ou um escudo gélido, que o protege contra ataques baseados em chamas. Ambas as formas infligem dano nas criaturas que atacarem o mago fisicamente. O mago deve escolher que versão da magia ele pretende utilizar no momento em que a memoriza.

Quem observar o mago lançando essa magia, terá a impressão de que ele se queima em meio ao fogo místico, o que não ocorre, pois, na verdade, as chamas são finas e fantasmagóricas, não parecendo produzir calor e gerando apenas metade da iluminação gerada por uma tocha comum. A cor das chamas deve ser determinada aleatoriamente

(50% de chance de cada cor) – azul ou verde no escudo gélido, violeta ou azul no escudo quente. Os poderes especiais dos escudos são os que se seguem:

A) *Escudo Quente*. As chamas são quentes, se tocadas. Qualquer ataque baseado em frio, lançado contra o mago, é resistido com um bônus de +2; sendo que o mago sofre ou metade do dano ou não sofre dano algum. Não há penalidades quanto a ataques baseados em calor, mas se o mago falhar no teste de resistência contra um ataque deste tipo (se houver um), ele recebe o dobro de dano.

O componente material dessa forma é um pouco de fósforo.

B) *Escudo gélido*. As chamas são frias ao toque. Quaisquer ataques baseados em fogo lançados contra o mago são resistidos com um bônus de +2, e o mago sofre metade do dano ou não sofre dano algum. Não há penalidades quanto a ataques baseados em frio, mas se o mago falhar no *teste de resistência* contra um ataque deste tipo (se houver um), ele recebe o dobro de dano.

O componente material desta forma é um vaga-lume vivo, ou a parte brilhante da cauda de quatro vaga-lumes mortos.

Uma criatura tocando o mago com seu corpo, ou com armas de mão, inflige dano normalmente sobre o mago num ataque, mas também sofre o mesmo número de pontos de dano que causou. A proteção à magia de uma criatura (se ela possuir) é testada quando ela ataca fisicamente o mago. Se obter sucesso, a magia é cancelada. Caso falhe, a utilização da magia não é afetada pela imunidade da criatura.

A Esfera Resiliente de Otiluke
(Alteração, Evocação)

Alcance: 20 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 30 cm de diâmetro/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Anula

Quando *A Esfera Resiliente de Otiluke* é utilizada, ela cria um globo cintilante de energia que envolve uma criatura – desde que o receptor seja suficientemente pequeno para ser contido nele e falhe em um *teste de resistência à magia*. *A Esfera* prende a criatura pela duração da magia, e é invulnerável a quase tudo, com exceção de: *Bastão do Cancelamento*, *Varinha da Anulação*, *Desintegração* ou *Dissipar Magia*. A utilização de qualquer um destes efeitos a destrói, mas não afeta a criatura que estava presa nela. Nada pode atravessá-la, embora a criatura presa possa respirar normalmente. A vitima pode se debater, mas isso só faz com que a Esfera se mova. O globo pode ser movido por pessoas em seu exterior ou (menos eficientemente) pela criatura dentro dele.

Os componentes materiais são um hemisfério feito de diamante (ou outra pedra preciosa tão dura e transparente) e um hemisfério de goma arábica, que se encaixam

Espelho Encantado
(Encantamento, Adivinhação)

Alcance: Toque
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 hora
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago pode transformar um espelho em um instrumento de observação semelhante a uma bola de cristal. Os detalhes sobre o uso deste instrumento estão descritos no Livro do Mestre sob a descrição do item mágico *bola de cristal*.

O espelho utilizado deve ser bem trabalhado, de prata de alta qualidade, muito bem polida, e custa no mínimo 1.000 po. Esse espelho não é consumido pela magia, mas os outros componentes materiais – um olho de uma ave de rapina, ácido nítrico, cobre e zinco – são consumidos.

As seguintes magias podem ser utilizadas através de *Espelho Encantado*: *Compreensão da Linguagem* (sem a necessidade do toque), *Ler Magia*, *Idiomas*, e *Infravisão*. As seguintes magias tem 5% de chance por nível do mago que as utiliza de funcionarem corretamente: *Detectar Magia*, *Detectar Maldade* (ou *Detectar Bondade*), e *Mensagem*. As chances de uma criatura perceber que está sendo observada são as mesmas da *bola de cristal*, e estão descritas no Livro do Mestre.

Extensão I
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Com a utilização da *Extensão 1*, o mago prolonga a duração de uma magia do 1°, 2 ou 3º nível em 50%. Assim, uma *Levitação* pode passar a funcionar quinze rodadas/nível, *Imobilizar Pessoas*, três rodadas/nível, etc. Naturalmente, apenas magias que possuem duração podem ser afetadas. Essa magia deve ser utilizada imediatamente após a magia que se quer prolongar, no máximo uma rodada depois dela ser lançada. Se mais de uma rodada se passar, essa magia falha e é desperdiçada. Um mago pode prolongar a duração de magias lançadas por outros magos utilizando-se dessa magia.

Fiasco
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Cubo de 10 m/ aresta
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Especial

Essa magia cria uma área onde todas as criaturas ficam repentinamente atrapalhadas e desajeitadas. Criaturas que correm, tropeçam e caem, as que pegam um item, deixam-no cair, aquelas manuseando armas também as perdem desajeitadamente. Recuperar-se da queda, ou recuperar os itens perdidos, leva geralmente uma rodada. Itens frágeis podem se quebrar ao cair. Se uma criatura consegue resistir à magia, ela age normalmente até o final da rodada, mas, se permanecer dentro da área de efeito da magia, a criatura deverá testar sua resistência à cada rodada. Alternativamente, essa magia pode ser lançada sobre uma única criatura. Se a vitima falhar no seu *teste de resistência*, ela sofre seus efeitos até que a duração expire. Se a criatura obtiver sucesso, ela ficará mais lenta, como se afetada por *Lentidão*.

O componente material é um pedaço de nata solidificada.

Fogo da Contemplação
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 10 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 5 metros de distância das chamas
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Anula

Através dessa magia, o mago faz com que uma chama normal, como a de um braseiro, tocha, ou até fogueira, sirva de agente mágico, criando um véu de chamas de diversas cores num raio de 2 metros à partir da chama original. Qualquer criatura que observe estas chamas precisa testar sua *resistência à magia*, uma falha significa que a vítima ficará imóvel, observando as cores. Enquanto permanecerem encantadas desta maneira, as criaturas estarão sugestionáveis, podendo receber comandos de até 12 palavras. As vítimas só irão obedecer aos comandos se falharem em suas resistências contra magia, ajustadas pela Sabedoria, com uma penalidade de -3. O mago pode dar um comando deste tipo para cada criatura, e eles não precisam ser os mesmos. A duração máxima do sugestionamento é 1 hora, não importando o nível do mago. Este encanto é quebrado se a criatura é atacada fisicamente, se um objeto opaco obstruir a visão das criaturas que observam as chamas, ou se a duração da magia expirar. Criaturas que voltem a observar as chamas podem ser afetadas outra vez, a critério do Mestre, embora provavelmente tenham direito a um bônus em seus *testes de resistência*. As chamas multicoloridas criadas pelo mago não são mágicas, e entrar em contato com elas causa o mesmo dano que entrar em contato com chamas comuns.

O componente material é um pedaço de seda finíssima, de diversas cores, que o mago deve lançar às chamas enquanto pronuncia o encantamento.

Grito
(Evocação)

Alcance: 0
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Cone de 3 m
Componentes: V, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Especial|

Essa magia confere ao mago tremendos poderes vocais. O mago pode emitir um som de estourar os tímpanos, que tem a sua área de efeito principal num cone que parte da boca do mago e estende-se até 10 metros de distância, ampliando-se até ter 3 metros de diâmetro. Qualquer criatura dentro dessa área ficará surda por 2d6 rodadas e sofrerá 2d6 pontos de dano. Um sucesso em um *teste de resistência* a magia evita a surdez e reduz o dano à metade. Qualquer objeto frágil, especialmente de cristal, que esteja nesta área é despedaçado por essa magia. Se o objeto estiver sendo carregado por uma criatura, ele recebe o *teste de resistência* dessa criatura – se a criatura obteve sucesso em seu teste, o objeto não é destruído. Criaturas surdas têm uma penalidade de -1 nos *testes de surpresa*, e se tentarem lançar magias com componentes verbais têm 20% de chance de falhar.

Grito não pode penetrar a Magia Divina de 2º círculo *Silêncio, 4,5 metros de raio*. Essa magia só pode ser utilizada uma vez por dia, ou o mago ficará permanentemente surdo.

Os componentes materiais são uma gota de mel, uma gota de ácido cítrico e um cone feito do chifre de um touro ou de um carneiro.

Invisibilidade Melhorada
(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia é similar à *Invisibilidade*, mas esta versão permite que a criatura que a recebe ataque e lance magias normalmente e continue invisível. Entretanto, alguns sinais, como um brilho ou pequena talha, podem fazer com que criaturas observadoras percebam e ataquem o ser invisível. Estes traços só podem ser percebidos quando especificamente procurados, ou seja, depois que a criatura invisível fez sua presença ser conhecida. Ataques contra a criatura invisível sofrem uma penalidade de -4 e os *testes de resistência* feitos pela criatura invisível têm um bônus de +4. Criaturas que tenham mais de dez níveis ou dados de vida podem tentar ver a criatura invisível. Para tanto, elas testam sua *resistência à magia* como se tivessem dois níveis a menos.

Medo
(Ilusão/Visão)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Cone de 20 metros de comprimento, 10 metros de diâmetro no final, 2 metros no começo.
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Anula

Quando essa magia é utilizada, o mago lança um cone invisível de terror que faz com que todas as criaturas que estejam na sua área de efeito lhe dêem as costas e fujam em pânico. Criaturas afetadas por essa magia provavelmente largarão o que quer que estejam carregando: a chance e de 60%, se a criatura afetada é de 1º nível ou tem um dado de vida, caindo 5% para cada nível ou dado de vida que a criatura possua acima do 1°. Logo, uma criatura de 10 DV tem apenas 15% de chance, e um personagem de 13º nível jamais soltará seus itens. Criaturas afligidas pelo medo fogem rapidamente por um número de rodadas igual ao nível de experiência do mago que lançou a magia. Mortos-vivos e criaturas que obtenham sucesso em seus *testes de resistência* não são afetados.

O componente material é o coração de um pombo, ou uma pena branca.

Metamorfose
(Alteração)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: Uma criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Anula

Metamorfose e uma magia poderosa, que altera completamente a forma e a capacidade física de uma criatura, afetando também, possivelmente, a sua mentalidade e personalidade Claro que se uma criatura de Inteligência baixa for transformada em uma de grande Inteligência, ela não ganhará sapiência no processo, nem criaturas inteligentes perderão Inteligência ao trocarem de forma. Caso uma criatura altamente inteligente seja transformada em uma de Inteligência considerável mente menor, o resultado será uma mais inteligente do que devia ser. A criatura transmutada precisa passar por um *teste de colapso* para certificar-se que seu corpo suportou a mudança - talhar significa morrer – e precisa lazer um teste especial de Inteligência para ver se conseguiu manter a personalidade, como será explicado abaixo.

A criatura transmutada adquire a forma e as habilidades físicas da criatura em que foi transformada, embora mantenha a própria mente Entre as características adquiridas incluem-se a Classe de Armadura (devido à dureza da pele. mas não devido à velocidade, nem a resistências mágicas), formas de movimento (como nadar.

voar. escavar, mas não capacidades mágicas como teleportação) e rotinas de ataque (garras, rabadas, mordidas, mas não petrificação. Sopro-de-Dragão. etc.). Os pontos de vida e os valores de resistência permanecem os mesmos, anteriores à transformação. Transmorfos naturais, como lobisomens, duplos e druidas de alto nível são afetados por apenas uma rodada, e depois podem voltar à forma natural. Formas incorpóreas não podem ser assumidas.

Se a criatura transformada for morta, ela volta para a sua forma verdadeira, mas permanece morta. Classes e níveis não dependem da forma, então é impossível para o mago transformar alguém em um ladrão de 15º nível, por exemplo. Da mesma maneira é impossível determinar características através desta magia tentando, por exemplo, aumentar a Força do paladino do grupo para 19.

Quando a transformação ocorre, os equipamentos da criatura (se houver) moldam-se à nova forma. Em campanhas particularmente difíceis, o Mestre pode permitir que itens de proteção continuem funcionando. A criatura mantém suas habilidades mentais, incluindo utilização de magia, se a nova forma permitir a utilização dos componentes verbais e gestuais. Criaturas desacostumadas à nova forma podem sofrer penalidades (por exemplo, -2 nas jogadas de ataque) até treinarem o suficiente, a critério do Mestre.

Quando a mutação física acontece, há uma chance básica de 100% de que a personalidade e a mentalidade da criatura tornem-se as da nova forma, ou seja, 20 ou menos em 1d20. Para cada ponto de Inteligência que a criatura possui, subtraia 1 deste valor. Adicionalmente, cada dado de vida de diferença entre a forma original e a nova forma adiciona ou subtrai 1 desta chance. Se a forma assumida tiver mais DV que a forma original, deve-se somar a diferença ao número necessário; se tiver menos, deve-se subtrair. O teste repete-se diariamente, até que ocorra a perda da personalidade.

Quando a criatura perde a personalidade, ela efetivamente transforma-se na criatura, cuja forma foi assumida, e passa ao controle do Mestre até que sua mente seja recuperada por um *Desejo* ou magia similar. Quando essa mudança de personalidade acontece, a criatura recebe todas as capacidades físicas e mágicas da forma assumida.

Exemplo: Um orc de 1 DV e 8 de Inteligência é transformado em um dragão branco, de 6 DV. Sua chance de perder a personalidade é de 85%, ou seja, ele perde a personalidade se tirar 17 ou menos num d20. (20 - 8 de Inteligência + 5 da diferença de DV [6 -1] = 17). Nesse caso ele se torna um dragão branco em todos os aspectos, tendo inclusive o Sopro-de-Dragão. Senão, ele continua sendo um ore em corpo de dragão, mas não pode usar as habilidades especiais, e continua sabendo o que sabia como ore.

O mago pode utilizar a *Dissipar Magia* para fazer com que a criatura volte à forma original, mas um *teste de colapso* será necessário. Criaturas que perderam a personalidade e voltaram à forma original, mantém a personalidade adquirida. No exemplo acima, se o orc fosse transformado em dragão, perdesse a sua personalidade, e voltasse a ser um orc, ele acreditaria firmemente ser um dragão transformado em orc. Seus companheiros provavelmente o tomariam por louco.

O componente material é um casulo.

Metamorfose Vegetal
(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Um cubo de 3 metros de aresta/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada sobre criaturas de tamanho médio ou menor que queiram recebê-la, até dez criaturas por nível do mago podem ser magicamente alteradas para se parecerem com árvores de qualquer tipo. Desta forma, um grupo de criaturas pode ser alterado de forma a parecer um pomar, um jardim ou uma floresta. Além do mais, as copas das árvores podem ser atravessadas e as árvores tocadas sem que isso revele sua verdadeira natureza. Entretanto, golpes desferidos contra uma árvore causam dano na criatura disfarçada, e a árvore sangra.

Criaturas que queiram receber o efeito da magia devem estar dentro da área de efeito, e aquelas que não o desejarem não serão afetadas. As criaturas afetadas permanecem imóveis, mas percebem o ambiente à sua volta e podem ver, ouvir e sentir cheiros normalmente. A magia persiste enquanto o mago desejar ou até que *Dissipar Magia* seja utilizada com sucesso. Criaturas deixadas neste estado por longos períodos de tempo estão sujeitas a insetos, ao clima, ao fogo e outras ameaças naturais, a critério do Mestre.

Os componentes materiais são diversos pedaços de casca de árvore do tipo que as criaturas se tornarão.

Metamorfosear-se
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 2 turnos/nível
Área de Efeito: O mago
Componentes: V
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago pode assumir qualquer forma, com exceção das incorpóreas. A nova aparência pode ser pequena como um rouxinol ou grande como um hipopótamo, Além disso, o mago adquire a maneira de locomoção e respiração da criatura. Não é necessário um *teste de colapso*. A magia não concede ao mago as formas especiais de ataque e locomoção da criatura, nem as suas habilidades mágicas, nem corre o risco de perder a personalidade.

Quando a transformação ocorre, os equipamentos da criatura (se houver) moldam-se à nova forma. Em campanhas particularmente difíceis, o Mestre pode permitir que itens de proteção continuem funcionando. O mago mantém suas habilidades mentais, incluindo utilização de magia, se a nova forma permitir a utilização dos componentes verbais e gestuais. Criaturas desacostumadas à nova forma podem sofrer penalidades (por exemplo, -2 nas jogadas de ataque) até treinarem o suficiente, a critério do Mestre.

Dessa maneira, um mago transformado em coruja poderia voar, mas sua visão continuaria humana; se fosse uma *Gosma Negra* poderia passar sob portas e andaria pelo teto, mas não teria o ataque especial de ácido que a *Gosma Negra* possui. Naturalmente o mago ganha força suficiente para poder se mover na nova forma. O mago pode transformar-se enquanto a magia estiver em efeito, cada mudança levando uma rodada. Ele mantém os seus próprios pontos de vida, valores de resistência e TAC0, e pode encerrar a magia quando quiser, retornando, então, à sua própria forma e recuperando 1d12 pontos de vida. O retorno ocorre também quando morre ou quando *Dissipar Magia* é utilizada sobre ele, mas não recupera pontos de vida nesses casos.

Monstros de Sombra
(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Cubo de 6
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Especial

Um mago utilizando *Monstros de Sombra* consegue puxar matéria do Plano das Sombras e usá-la para dar forma à ilusões quase reais de um ou mais monstros. O total dos dados de vida dos monstros não pode exceder o nível de experiência do mago, de modo que um mago de 10-nível pode criar um monstro de 10 DV, ou dois monstros de 5 DV, etc. Todos os monstros criados por essa magia devem ser do mesmo tipo. Os pontos de vida desses monstros são, na verdade, 20% dos pontos de vida que monstros reais do mesmo tipo teriam. Para determinar, calcule normalmente os pontos de vida dos monstros e multiplique os resultados por 0,2. Qualquer resultado abaixo de 0,4 deve ser ignorado – o monstro não foi criado. Arredonde para baixo se o valor decimal for menor que 4 e para cima se for,maior ou igual a 4. Exemplo: Uma criatura teria 7 pontos de vida. *Monstros de Sombra* dela teria (7 x 0,2) 1,4 pontos de vida que arredondado para cima – a casa decimal é 4 – o deixaria com 2 pontos de vida. Se a criatura tivesse 1 ponto de vida, o seu *Monstro de Sombra* teria (1 x 0,2) 0,2 pontos de vida. que seria arredondado para 0 – o monstro não foi criado. Criaturas que vêem *Monstros de Sombra* podem tentar desacreditá-los, embora a tentativa tenha uma penalidade de -2. *Monstros de Sombra* comportam-se como os monstros reais no que diz respeito à Classe de Armadura e formas de ataque. Aqueles que acreditam que *Monstros de Sombra* são reais sofrem dano completo dos seus ataques. Formas de ataque especiais, como petrificação ou *Drenar Energia*, não chegam a acontecer realmente, mas a criatura que sofreu o ataque vai reagir como se ele houvesse sido verdadeiro, até perceber que os monstros não passavam de ilusões (e ficará imóvel, no caso da petrificação, por exemplo).

Criaturas que obtiverem sucesso em desacreditar vêem *Monstros de Sombra* como imagens quase transparentes dos monstros duplicados, sobrepostas a formas sombrias. Essas formas tem CA 10 e fazem apenas 20% do dano normal (garras, mordidas, armas, etc.), arredondando para baixo frações menores que 0,4. da mesma maneira utilizada para os pontos de vida.

Exemplo: Um grifo criado com essa magia ataca uma criatura que sabe que ele é uma ilusão. O monstro ataca com a TAC0 de um monstro de 7 DV, e acerta os seus três ataques, das duas garras e do bico. Os danos provocados são 4,2 e 11, sendo que a criatura recebe apenas 4 pontos de dano. (4 x 0,2 = 0.8 que é arredondado para I; 2 x 0,2 = 0,4 que é arredondado para 1; e 11 x 0,2 = 2,2 que é arredondado para 2. Como 1 + 1 + 2 - 4, a criatura sofre 4 pontos de dano.)

Muralha de Fogo
(Evocação)

Alcance: 60 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma cortina de fogo brilhante, violeta ou vermelho-azulado. O mago pode optar por criar uma parede opaca de chamas na forma de um quadrado de 6 metros de lado por nível, ou um anel de chamas com um raio de 3 +1,5 metros para cada dois níveis do mago. Em qualquer uma das formas, as chamas têm 6 metros de altura e devem ser verticais. Um dos lados (o de dentro ou o de fora) lança jatos de calor, que provocam 2d4 pontos de dano por calor nas criaturas a até 3 metros e 1d4 pontos de dano nas criaturas distantes até 6 metros. Além disso, as chamas infligem 2d6 pontos de dano, mais um ponto de dano por nível do mago em qualquer criatura que ousar atravessá-las. Criaturas particularmente sensíveis ao calor podem sofrer danos maiores e mortos-vivos sempre sofrem o dobro do dano. Note que tentar lançar *Muralha de Fogo* sobre uma criatura é difícil, tendo a criatura, nesse caso, o direito a um teste de *resistência à magia*. Se tiver sucesso, a magia foi evitada. Sua direção e velocidade de movimento determinam de que lado das chamas ela foi parar. As chamas duram enquanto o mago estiver concentrado; caso não queira se concentrar, as chamas duram uma rodada por nível de sua experiência.

O componente material é fósforo.

Muralha de Gelo
(Evocação)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia pode ser lançada de três formas: um plano estacionário de gelo, um hemisfério ou uma folha horizontal de gelo que cai sobre criaturas como uma tempestade de gelo.

A) *Plano de gelo*: Quando essa magia é lançada, uma muralha de gelo extremamente resistente é criada. Ela é basicamente defensiva e impede perseguições ou atitudes similares. A *Muralha* tem 3 centímetros de espessura por nível do mago, que pode criar um quadrado de 3 x 3 metros a cada nível que possuir. Uma criatura que tentar atravessar o gelo quebrando-o, sofrerá 2 pontos de dano para

cada 3 centímetros que quebrar. Criaturas sensíveis ao frio sofrem 3 pontos de dano a cada 3 centímetros, e criaturas habituadas a um frio extremo sofrem apenas 1 ponto de dano a cada 3 centímetros de espessura da muralha.

B) *Hemisfério*: Essa magia cria um hemisfério de gelo, cujo raio é de 90 centímetros, mais 30 centímetros por nível do mago, de forma que um mago de 7º nível criaria um hemisfério de 3 metros de raio. Esse hemisfério dura até ser quebrado, derretido, ou desfeito por *Dissipar Magia*. Note que é possível, embora difícil, aprisionar uma criatura dentro do hemisfério.

C) *Folha de Gelo*: Essa magia cria uma camada horizontal de gelo no ar, que cai provocando 3d10 pontos de dano nas criaturas que estejam abaixo. A camada cobre um quadrado de 3 metros de lado para cada nível do mago, de forma que um mago de 10º nível cobriria dez quadrados de 3 metros de lado, o que poderia ter a dimensão de 30 x 3 metros, 15 x 6 metros e assim por diante.

Muralha de Gelo não pode se formar numa área onde existam criaturas ou objetos: a superfície do local onde ela será criada deve ser livre e plana. Fogo mágico, como o criado pelas *Bola de Fogo* ou pelo fogo de um dragão, derrete *Muralha de Gelo* em uma rodada, criando uma nuvem de vapor que dura um turno. Chamas mais fracas ou não-mágicas não interferem no derretimento do gelo.

O componente material é um pequeno pedaço de cristal de quartzo ou similar.

Névoa Sólida
(Alteração)

Alcance: 30 metros
Duração: 2d4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Um volume de 6 x 3 x 3 metros/nível do mago
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago cria uma nuvem de vapor semelhante à criada pela Magia Arcana de 1º círculo *Muralha de Névoa*. O mago pode criar menos vapor se desejar, contanto que cada aresta tenha no mínimo 3 metros. A nuvem obscurece a visão além de meio metro, tanto normal como *Infravisão*. Entretanto, ao contrário de uma nuvem normal, qualquer criatura que tente atravessar esta nuvem progride à uma razão de 30 centímetros por rodada para cada ponto de *Movimentação* que possuir, e esta nuvem só pode ser dispersa por um vento muito forte, a *Lufada de Vento* não a afeta. *Bola de Fogo*, *Coluna de Chamas* ou *Muralha de Fogo* podem queimar a nuvem em uma rodada.

Os componentes materiais são um punhado de ervilhas secas e pulverizadas misturadas à pó de mocho.

Olho Arcano
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago cria um olho invisível que lhe transmitirá informações visuais. O olho viaja a uma velocidade de 10 metros por rodada, observando a área da mesma forma que um humano observaria, olhando primariamente para o chão, ou viaja a 3 metros por rodada, caso examine o teto e as paredes além do chão. O olho pode ver com *Infravisão* a até 3 metros de distância, e com visão normal a até 20 metros em áreas claramente iluminadas. O olho pode viajar em qualquer direção enquanto a magia durar; tem substância e uma forma que pode ser detectada magicamente (*Detectar invisibilidade*, por exemplo). Barreiras sólidas impedem a passagem do Olho Arcano, embora ele possa passar por frestas de até 3 centímetros de diâmetro. Enxergar usando o *Olho Arcano* requer concentração da parte do mago. Se ele perder a concentração, a magia não é cancelada. O *Olho* simplesmente fica inerte, até que o mago concentre-se novamente, caso a duração da magia o permita. Os poderes do *Olho* não podem ser melhorados por magias. O mago está sujeito a ataques visuais dirigidos ao *Olho*. *Dissipar Magia*, usada no *Olho* ou no mago, pode cancelar essa magia normalmente. Com respeito à escuridão e cegueira, o *Olho Arcano* é considerado um órgão extra-sensorial do mago.

O componente material é um punhado de pêlos de morcego.

Padrão Prismático
(Alteração, Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Cubo de 10 metros de aresta
Componentes: G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Anula

Através dessa magia, o mago cria um padrão de cores cintilantes, muito semelhante a um caleidoscópio. Qualquer criatura que esteja dentro da área de efeito ficará fascinada, olhando atentamente para os desenhos formados pelas cores do arco-íris, enquanto o efeito durar, caso falhe num *teste de resistência* a magia. A magia pode cativar, no máximo, 24 DV de monstros - vinte e quatro criaturas de 1 DV; ou doze criaturas de 2 DV; ou uma criatura de 10 DV + uma de 14 D, ou qualquer combinação possível, que não passe do limite de 24 DV.

Um ataque que cause dano em uma criatura que esteja sob efeito desta magia a liberta imediatamente. Criaturas que são impedidas de observar os desenhos ou removidas da área, insistem em tentar seguir as cores. Depois que a magia foi lançada, o mago precisa apenas apontar numa direção para fazer com que os desenhos movam-se lentamente para ela, a 10 metros por rodada. A magia funciona sem a concentração do mago por 1d3 rodadas. Todas as criaturas afetadas seguem o arco-íris de cores. Se o arco-íris leva as criaturas para uma área perigosa (um poço de lava, ou um abismo), a resistência deve ser testada novamente. Se a visão das criaturas for completamente bloqueada (como *Obscurecimento*, por exemplo), a magia é cancelada.

O mago não precisa pronunciar sequer uma palavra para lançar esta magia, mas ele deve executar os gestos apropriados, segurando um prisma de cristal e o componente material, que é fósforo.

Parede Ilusória
(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 50 cm x 3 m x 3 metros
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria a ilusão de uma parede, telhado, chão, ou qualquer superfície similar, que dura até que seja desfeita. A ilusão Tem uma aparência absolutamente real quando vista, mesmo que magicamente, por exemplo, pela *Visão da Verdade*, mas objetos podem atravessá-la

sem problema. Quando essa magia é utilizada para esconder buracos, armadilhas e portas normais, as capacidades de detecção possuídas pelos semi-humanos e as capacidades mágicas de localização funcionam normalmente; o toque revela a natureza da ilusão, embora a ilusão não desapareça.

O componente material é um pó especial que custa 400 po e leva pelo menos quatro dias para ser preparado.

Pele Rochosa
(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Uma criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, ela confere ao receptor uma imunidade quase total a ataques físicos, sejam armas, garras, dentes, projéteis – tanto faz. Mesmo uma *Espada Cortante* não pode afetar uma criatura que esteja sob eleito dessa magia, nem uma pedra lançada por um gigante, nem uma mordida de cobra, etc. Entretanto, ataques mágicos como *Bola de Fogo, Dardos Místicos, Relâmpago* e similares, funcionam normalmente sobre o receptor. Essa magia bloqueia 1d4 ataques, mais um ataque para cada dois níveis de experiência que o mago que lançou a magia possua. Por ataque entende-se qualquer ataque sofrido pela criatura, não importando se a acertou, nem se foi físico ou mágico. Por exemplo, *Pele Rochosa* lançado por um mago de 9º nível protegeria o receptor de 1d4 + 4 ataques. Um grifo que atacasse o receptor reduziria a proteção em três a cada rodada. Quatro dardos criados pela magia *Dardos Místicos* cancelariam quatro proteções concedidas pela *Pele Rochosa*, além de causarem dano normalmente.

Os componentes materiais são pó de diamante e granito aspergidos sobre a pele do receptor.

Pequeno Globo de Invulnerabilidade
(Abjuração)

Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Esfera de 1,5 metro de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria um globo mágico, imóvel e brilhante, ao redor do mago, impedindo que quaisquer magias dos três primeiros níveis o afetem, e o exclui da área de efeito. Isto também afeta efeitos gerados por itens mágicos e habilidades inatas. Entretanto, qualquer magia pode ser lançada de dentro para fora do *Pequeno Globo de Invulnerabilidade*, sem afetá-lo. Magias do 4º nível em diante não são afetadas pelo Globo, que pode ser derrubado por uma *Dissipar Magia* utilizada com sucesso. O mago pode entrar e sair do *Pequeno Globo de Invulnerabilidade* sem problema algum. Ele não cancela magias, a não ser que estas sejam lançadas através dele, de fora para dentro. Se um mago utiliza *Reflexos* do lado externo, e então entra nele, as imagens desaparecerão, reaparecendo apenas se o mago sair do *Pequeno Globo de Invulnerabilidade*. Da mesma maneira, um mago que estivesse na área de *Luz* ainda receberia iluminação suficiente para poder ver o exterior, mesmo que o interior do *Pequeno Globo de Invulnerabilidade* ficasse escuro: ele não anula a magia, apenas reduz a sua área.

O componente material é uma conta de vidro ou de cristal, que se quebra quando a magia acaba.

Porta Dimensional
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: Instantânea
Área de Efeito: O mago
Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago pode percorrer instantaneamente 30 metros por nível de experiência que possuir. Esta forma especial de teleportação não talha, e o mago sempre chega exatamente ao ponto desejado – seja visualizando a área, ou determinando uma distância e direção, como por exemplo, "300 metros para o norte" ou "Noroeste, 45" para cima, 420 metros de distância". Se o mago determinar uma localização já ocupada por um corpo sólido, ele fica preso no Plano Astral. Se determinar uma localização onde não possa apoiar seus pés sobre uma superfície sólida - por exemplo, no meio do ar – o mago cairá e sofrerá o dano da queda, a não ser que possa evitá-lo de alguma maneira. Tudo o que o mago veste e carrega, até um máximo de 250 quilos de material não vivo, ou 125 quilos de material vivo, será teleportado com ele. Recuperar-se da utilização da *Porta Dimensional* leva uma rodada.

Praga
(Necromancia)

Alcance: 30 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Anula

Essa magia provoca forte doença e grande fraqueza em uma criatura. O indivíduo afligido peia doença é imediatamente acometido por sintomas dolorosos e incômodos: bolhas, pústulas, lesões, feridas, etc. A Força, a Destreza e o Carisma são reduzidos em 2. As jogadas de ataque têm uma penalidade de -2. Os efeitos persistem até que *Curar Doenças* seja utilizada sobre a criatura, ou que a criatura passe 1d3 semanas recuperando-se Personagens que decidam ignorar a doença por mais de um dia são suscetíveis a doenças piores, a critério do Mestre.

O Realce Mnemônico de Rary
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 1 dia
Área de Efeito: O mago
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago é capaz de memorizar ou manter na memória três círculos de magias (três magias de 1º círculo, ou uma magia do 1º círculo e uma do 2°, ou uma magia do 3º círculo). O mago tem duas opções:

A) Memorizar mais magias. Esta opção é posta em prática quando esta magia é utilizada. Em seguida, o mago deve memorizar normalmente as magias extras (lembre-se de que isto leva meia hora). O mago precisa dos componentes materiais para utilizá-las.

B) Reter na memória a magia utilizada na rodada imediatamente anterior ao lançamento do *Realce Mnemônico*. Na rodada seguinte,

após ter utilizado uma magia de até 3º círculo, o mago pode lançar imediatamente em seguida *Realce Mnemônico* (e isso demora dez rodadas – um turno). Isto faz com que a magia utilizada retome à memória do mago.

Os componentes materiais são um pedaço de barbante, uma placa de marfim, que custa pelo menos 100 po, e uma tinta feita da mistura da tinta de polvo com sangue de dragão negro ou com suco gástrico de uma *Lesma Gigante*.

O Refúgio Seguro de Leomund
(Alteração, Encantamento)

Alcance: 20 metros
Duração: 1d4+1 horas + 1 hora/nível
Área de Efeito: 10 metros/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4 turnos
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao mago criar uma cabana feita de material comum na área: pedra, madeira, ou, na pior das hipóteses, sapé. A área construída da cabana tem 10 metros quadrados por nível do mago e o chão é plano, seco e limpo. Em todos os aspectos, a cabana criada parece uma cabana normal, com uma porta resistente, duas ou mais janelas com trancas e uma lareira.

Embora a cabana resista a ventos de até 120 quilômetros por hora, a cabana em si não possui nenhuma fonte de calor ou frio, e precisa ser aquecida normalmente: um calor extremo afeta adversamente os seus ocupantes. A cabana, entretanto, oferece uma segurança considerável, pois não importa o material de que ela é constituída, a estrutura sempre resiste como se fosse de pedra, inclusive à chamas, e não é afetada por projeteis normais, excluindo-se armas pesadas como catapultas, balistas ou pedras lançadas por gigantes.

As portas, janelas, e até mesmo a chaminé, são seguras contra intrusos, sendo que as duas primeiras estão sob eleito de *Fechadura Arcana* e a chaminé é protegida por uma grade de ferro no teto, além de ser bastante estreita. Cada uma das entradas é protegida por *Alarme*, e um *Servo invisível* é convocado para servir ao mago.

O interior da cabana contém os móveis rústicos desejados pelo mago: até oito beliches, uma mesa apoiada em cavaletes e bancos, até quatro cadeiras ou oito banquinhos, e uma escrivaninha.

Os componentes materiais são um pedaço quadrado de pedra, pó de cal, alguns grãos de areia, algumas gotas de água, e várias lascas de madeira. Deve-se adicionar os componentes materiais do *Alarme* e do *Servo Invisível* se estes benefícios são desejados: barbante, fio de prata e um pequeno sino.

Remover Maldição
(Abjuração) Reversível

Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Especial

Ao utilizar essa magia, o mago é normalmente capaz de remover uma maldição – seja de uma pessoa, um objeto ou na forma de uma presença maligna. *Remover Maldição* não afeta uma espada ou um escudo amaldiçoado, por exemplo, embora ela geralmente permita que uma pessoa atormentada por um item amaldiçoado se livre dele Certas maldições não podem ser removidas com essa magia, a não ser que ela seja lançada por um mago de um determinado nível, e algumas maldições não podem ser removidas por mago algum. Um mago de 12º nível ou maior pode lançar essa magia para curar licantropia, bastando utilizá-la na forma animal da criatura afetada. Ela testa a resistência à magia e, se obtiver sucesso, Remover Maldição falhará e o mago não poderá tentar novamente até subir um nível de experiência. O reverso da magia, *Provocar Maldição*, não é permanente: dura um turno por nível de experiência do mago que o lançou. *Provocar Maldição* causa os seguintes efeitos, que devem ser sorteados em 1d100:

Resultado no d100	Efeito
1-50	Uma das características da criatura é reduzida para 3 (determine aleatoriamente)
51-75	As jogadas de ataque e os testes de resistência da criatura têm uma penalidade de -4
76-00	A criatura afetada tem 50% de chance por turno de soltar o que quer que esteja carregando (ou simplesmente não fazer coisa alguma, se não estiver usando ferramenta)

O mago pode criar sua própria maldição, que deve ser tão poderosa quanto as sugeridas aqui (a decisão final cabe ao Mestre). A vítima de *Provocar Maldições* precisa ser tocada. Depois de tocada, poderá ainda testar sua *resistência à magia*. Se obtiver sucesso, a magia é cancelada. Uma maldição não pode ser removida com *Dissipar Magia*.

Tempestade Glacial
(Evocação)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia pode ter um dos seguintes efeitos, determinado no momento de sua utilização: grandes pedras de granizo chovem por uma rodada numa área de 12 metros de diâmetro, causando 3d10 pontos de dano em todas as criaturas presentes, ou uma nevasca cai numa área de 24 metros de diâmetro durante uma rodada por nível do mago. A nevasca cega as criaturas que estejam na área de efeito e torna o chão escorregadio como neve, reduzindo a Taxa de Movimentação das criaturas em 50% e fazendo com que haja uma chance de 50% de que uma criatura que esteja se movendo escorregue e caia. A nevasca também apaga tochas e fogueiras. Essa magia cancelará *Esquentar Metal*.

Os componentes materiais dessa magia são algumas gotas de água e poeira.

Os Tentáculos Negros de Evard
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: 10 m quadrados/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria diversos tentáculos negros e pegajosos. Esses tentáculos parecem sair da terra, chão, ou qualquer substância sob os pés das criaturas na área de efeito, incluindo água. Cada tentáculo tem 3 metros de comprimento, CA 4 e tantos pontos de vida quanto o mago que os criou tem níveis de experiência. São criados 1d4 desses tentáculos, mais um por nível de experiência do mago. Qualquer criatura que esteja ao alcance dos tentáculos está sujeita a receber um

ataque. O alvo desse ataque deve testar sua *resistência à magia*. Se obtiver sucesso, o alvo sofre 1d4 pontos de dano pelo contato com o tentáculo, que é destruído. Se falhar, o alvo recebe 2d4 pontos de dano e o tentáculo enrola-se nele. O dano será de 3d4 nas rodadas subseqüentes. Esses tentáculos não possuem Inteligência, portanto há a possibilidade de que ataquem árvores, pilares, o mago que criou a magia, ou de que continuem a apertar uma criatura já morta. Se o tentáculo conseguiu prender uma criatura, ele a soltará apenas ao final da magia, ou se for destruído.

O componente material é um tentáculo de um polvo ou de uma lula gigante.

Terreno Ilusório
(Ilusão/Visão)

Alcance: 20 metros/nível
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: Cubo de no máximo 10 metros de aresta/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia o mago cria uma ilusão que disfarça o terreno dentro da área de efeito. Desta forma, uma estrada ou planície pode parecer um pântano, um monte, um abismo Um lago pode parecer uma planície, um precipício pode parecer um rio, ou um vale pode parecer uma estrada. Essa magia persiste até que *Dissipar Magia* seja utilizada sobre a área, ou até que a duração da magia expire. Mesmo que indivíduos possam perceber a ilusão, o efeito não desaparece, e criaturas que não a percebam são afetadas por ela.

Se a ilusão envolve apenas uma pequena alteração nas condições do terreno, por exemplo, tornar uma floresta mais escura, ou uma encosta mais íngreme, os efeitos podem não ser notados pelas pessoas que estão no meio do efeito: se o resultado for drástico, como um platô ilusionário cobrindo a boca de um vulcão, a ilusão será notada tão logo uma criatura seja afetada (no caso. caindo no vulcão). Quanto maior o nível de experiência do mago, maiores serão as dimensões afetadas. Por exemplo, um mago de 12º nível pode afetar um volume de 120 metros x 120 metros x 120 metros.

Os componentes materiais são uma pedra, um galho, e um planta – uma folha de árvore ou um pouco de grama.

Magias Arcanas do 5º Círculo

Ampliar Animais
(Alteração)
Reversível

Alcance: 60 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Até oito animais em um cubo de 5 metros de lado
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é formulada, o mago faz com que todos os animais escolhidos (num máximo de oito) dentro da área de efeito dobrem de tamanho. O crescimento também dobra o número dos dados de vida (melhorando as jogadas de ataque) e o dano causado em combate. O efeito dura uma rodada para cada nível de experiência do mago que o produziu. Apenas animais naturais, incluindo formas gigantescas, podem ser afetados por essa magia.

O inverso, *Encolher Animais*, reduz pela metade o tamanho da criatura, bem como os seus dados de vida, dano de ataque, etc.

O componente material de ambas as versões da magia é um pouco de pó de osso.

Animar os Mortos
(Necromancia)

Alcance: 10 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5 rod.
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria os tipos mais fracos de mortos-vivos – esqueletos e zumbis – geralmente a partir dos ossos ou corpos de seres humanos, semi-humanos ou humanóides mortos. A magia anima os restos mortais, e faz com que eles obedeçam a comandos verbais simples. Os esqueletos ou zumbis podem seguir o mago, permanecer na área e atacar qualquer criatura (ou apenas um tipo específico de criatura) que entre no local, etc. Os mortos-vivos permanecem animados até que sejam destruídos em combate, ou atingidos pelo poder da fé de um clérigo; a magia não pode ser dissipada. (Veja *Dissipar Magia*) Os seguintes tipos de criaturas mortas podem ser animadas:

A) Humanos, semi-humanos e humanóides com um dado de vida: O mago pode animar um esqueleto por nível de experiência, ou um zumbi a cada dois níveis. Os níveis de experiência do morto, caso existam, são ignorados; o corpo de um guerreiro de 9º nível é animado como um zumbi de 2 dados de vida, sem os poderes especiais de raça ou classe.

B) Criaturas com mais de um dado de vida: O número de mortos-vivos animados é determinado pelos dados de vida do monstro (o total de dados de vida não pode ultrapassar o nível do mago). Esqueletos têm os dados de vida da criatura original, enquanto zumbis têm 1 dado de vida a mais. Portanto, um mago de 12º nível poderia animar quatro gnolls zumbis (4 x [2+1 dado de vida] = 12), ou um único esqueleto de gigante do fogo. Tais mortos-vivos não têm os poderes que possuíam em vida.

C) Criaturas com menos de 1 dado de vida: O mago pode animar dois esqueletos ou um zumbi por nível. As criaturas mantêm os dados de vida normais como esqueletos, ou recebem um dado a mais como zumbis. Clérigos ganham um bônus de + 1 para afugentar ou destruir estes mortos-vivos com o *poder da fé*.

A magia presume que os corpos ou ossos estejam disponíveis e razoavelmente intactos (os restos de esqueletos ou zumbis destruídos em combate dificilmente cumprirão este requisito!).

Os componentes materiais são uma gota de sangue e um pouco de pó ou caco de osso para completar a magia. Utilizá-la não é uma boa ação, e apenas magos malignos se valem dela com freqüência.

Ar Líquido
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Esfera de raio 3 metros ou hemisfério de raio 5 metros
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Ar Líquido transforma um líquido normal, como água ou soluções baseadas em água, em uma substância menos densa e respirável. Se o mago desejar ir a algum lugar oculto por uma massa de águas, ele terá

que entrar na água, executar a magia e, então, afundar em um globo de água borbulhante. O mago e quaisquer personagens dentro da área de efeito podem se mover livremente, e respirar como se a água borbulhante fosse ar, O globo é centrado no mago, e se move com ele. Seres que respiram água evitam a esfera de água respirável, embora criaturas inteligentes possam penetrá-la, desde que sejam capazes de se mover por outros meios além da natação. Nenhuma criatura que respire água conseguirá fazê-lo em uma área afetada pelo *Ar Líquido* Seu efeito pode ser ativado por uma única palavra, portanto ele pode ser formulado dentro d'água. A magia não filtra, ou remove, partículas sólidas de matéria.

O componente material da magia é um punhado de sais alcalinos ou de bromo.

A Arca Secreta de Leomund
(Alteração, Conjuração/Convocação)

Alcance: Especial
Duração: 60 dias
Área de Efeito: 1 baú de aproximadamente 60 x 60 x 90 centímetros
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite que um baú especialmente construído seja escondido no Plano Etéreo, e invocado através de uma pequena réplica. O verdadeiro baú deve ser bem construído e caro, feito pelos melhores artesãos para o mago. Se a caixa for de madeira, deve-se utilizar ébano, sândalo ou similar, com as cantoneiras, pregos e ferragens de platina. Se o baú for construído em marfim, as guarnições de metal devem ser de ouro. Se for feito de bronze, cobre ou prata, suas guarnições e adornos devem ser de electrum (liga de ouro e prata) ou prata. O custo do baú nunca é inferior a 5.000 peças de ouro. Uma vez que ele seja construído, o mago deve também obter uma pequena réplica (dos mesmos materiais, e perfeita em cada detalhe), de modo que a miniatura pareça uma cópia exata do baú. Um mago pode ter apenas um par desses baús por vez – mesmo o *Desejo* não permite exceções! Os baús em si não são mágicos, e suportam fechaduras e outras proteções como qualquer baú normal. Enquanto toca o baú e segura a pequena réplica, o mago formula a magia, que faz com que o baú desapareça e vá para o Plano Etéreo. O baú pode conter 30 centímetros cúbicos de material por nível do mago, não importando o seu tamanho aparente. Como matéria viva colocada no baú provoca uma chance de falha de 75% na magia, ele é geralmente usado para guardar livros de magia preciosos, itens mágicos, gemas preciosas, etc. Desde que o mago possua a pequena duplicata do baú, ele poderá trazê-lo do Plano Etéreo sempre que for desejado. Se a miniatura for perdida ou destruída, não há meio, nem mesmo com *Desejo*, que seja capaz de fazer o baú voltar, embora uma expedição possa ser montada para encontrá-lo.

A cada semana em que o baú permanecer no Plano Etéreo, há uma chance cumulativa de 1% de que alguma criatura o encontre. Essa chance volta a 1 % sempre que o baú seja chamado pelo mago e depois reenviado ao Etéreo.

Se o baú for encontrado, o Mestre deve decidir como a criatura reagirá. (Ela poderia, por exemplo, ignorar o baú, esvaziá-lo total ou parcialmente, ou mesmo trocar os itens, ou adicionar itens novos!)

Sempre que o baú secreto é trazido de volta ao Plano Material Primário, uma janela etérea é aberta e vai diminuindo de tamanho até desaparecer, o que leva mais ou menos um turno. Quando abrir a fenda entre os planos, laça um *teste de encontro etéreo* para ver se nenhum monstro é atraído através da janela.

Se o baú não for recuperado durante a duração da magia, há uma chance cumulativa de 5% por dia de que ele seja perdido.

O Cão Fiel de Mordenkainen
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Através desse efeito, o mago convoca um cão de guarda fantasma que só ele pode ver. O mago pode ordenar à criatura que atue como guardião de uma passagem, sala. porta ou qualquer espaço ou portal similar. O cão de guarda começa imediatamente a latir alto se qualquer criatura maior do que um gato se aproximar do local sob sua responsabilidade. A criatura é capaz de detectar seres invisíveis e proteger contra a aproximação de formas etéreas. Ele não reage a ilusões que não sejam ao menos quase reais.

Um intruso que fique de costas para o cão de guarda etéreo receberá um ataque. O cão ataca como se fosse um monstro com 10 dados de vida, provocando 3d6 pontos de dano. O cão pode atingir oponentes de todos os tipos, mesmo aqueles vulneráveis apenas à armas mágicas de bônus +3 ou maior. Criaturas sem costas não são atacadas (gosmas, por exemplo).

O *Cão de Guarda* não pode ser atacado, mas pode ser dissipado. A magia dura por um máximo de 1 hora, mais meia hora por nível do mago; mas, uma vez ativada por um intruso, ela dura apenas uma rodada por nível. Se o mago se afastar mais de 30 metros da área protegida pelo cão, o efeito cessa.

Os componentes materiais são um pequeno apito de prata, um pedaço de osso e um fio.

Caos
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Um cubo de até 12 metros de aresta
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Especial

Essa magia é similar à *Confusão*, mas apenas os seguintes seres têm direito a um *teste de resistência*: guerreiros, magos especializados em *Encantamentos*, monstros que não utilizam magia e tenham Inteligência igual ou menor que 4. criaturas com Inteligência 21 ou maior, e seres com mais níveis ou dados de vida que o mago.

O efeito causa desorientação e distorções severas nos sentidos, criando indecisão e impossibilitando os afetados de realizarem qualquer ação eficiente. A magia afeta 1d4 criaturas, mais uma criatura por nível do mago. Aqueles com direito a um *teste de resistência* contra magia devem fazê-lo com um redutor de -2, ajustado pela Sabedoria. As criaturas afetadas reagem da seguinte forma:

Resultado de 1d10	Ação
1	Afastam-se (a menos que sejam impedidas) enquanto o efeito durar
2-6	Param, confusas, por uma rodada (e então jogam 1d10 de novo)

7-9	Atacam a criatura mais próxima por uma rodada (e então jogam 1d10 de novo)
10	Agem normalmente por uma rodada (e então jogam 1d10 de novo)

A magia dura uma rodada por nível do mago. O Mestre confere as ações das vítimas em todas as rodadas que ocorrerem dentro da duração da magia, ou até que surja o resultado "afastam-se enquanto o efeito durar". Criaturas se afastando movem-se para tão longe do mago quanto for possível, usando os meios de locomoção típicos de cada espécie (personagens andam, peixes nadam, morcegos voam, etc.). *Testes de resistência* e ações em geral são definidos no início de cada rodada. Qualquer criatura atingida pelos efeitos da magia que sofra um ataque verá o atacante como um inimigo, e agirá de acordo com sua natureza básica.

Os componentes materiais são um pequeno disco de bronze e um pequeno bastão de ferro.

Compor
(Encantamento, Alteração)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 metro cúbico/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago pode converter um tipo qualquer de material em um produto feito daquele material. Portanto, pode-se fabricar uma ponte de madeira à partir de troncos de árvore, uma corda de um pedaço de cânhamo, roupas à partir de linho ou lã, etc. Coisas mágicas ou vivas não podem ser criadas ou alteradas com essa magia. A qualidade dos itens feitos por essa magia é equivalente à qualidade do material utilizado como base para a sua fabricação. Se um mineral for utilizado, a área de efeito cai para 30 centímetros cúbicos/nível.

Artigos que exijam um alto grau de especialização para se confeccionar (jóias, espadas, vidro, cristal, etc.) não podem ser fabricados, a menos que o mago possua um grande conhecimento na técnica apropriada.

O tempo de execução é de uma rodada completa por metro cúbico de material.

Cone Glacial
(Evocação)

Alcance: 0
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: ½

Essa magia produz uma área de frio extremo que parte da mão do mago e se prolonga para a frente num cone de 1,5 metro de comprimento e 30 centímetros de diâmetro, por nível do mago. O cone absorve calor e causa 1d4+1 pontos de dano por nível. Por exemplo: um mago de 10º nível evocaria um cone com 3 metros de diâmetro e 15 metros de comprimento, provocando 10d4+10 pontos de dano.

O componente material é um cristal ou um cone de vidro bastante pequeno.

Conjurar Elemental
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 60 metros
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Há, de fato, quatro magias compreendidas em *Conjurar Elemental*. O mago pode conjurar um elemental do fogo, da água, da terra ou do ar com este efeito, desde que os componentes materiais adequados estejam à mão (uma fonte de fogo considerável deve estar próxima para se conjurar um elemental do fogo, uma grande quantidade de água deve estar disponível para um elemental da água, etc.). Os elementais conjurados têm 8 dados de vida.

É possível conjurar sucessivos elementais de tipos diferentes, desde que o mago tenha memorizado essa fórmula várias vezes. O tipo de elemental deve ser escolhido antes de se memorizar a magia. Cada elemental pode ser conjurado apenas uma vez por dia.

O elemental deve ser controlado – o mago precisa se concentrar na criatura, fazendo-a obedecer as suas ordens – ou irá se voltar contra o mago, e atacá-lo. O elemental não abandonara um combate para atacar o mago, mas irá evitar outras criaturas enquanto estiver buscando o seu conjurador, Se o mago for ferido ou agarrado, sua concentração será quebrada. Além disso, há sempre uma chance de 5% de que o elemental venha a voltar-se contra o mago, a despeito da concentração. Um *teste de resistência* deve ser feito ao final da 2 rodada, e no final de cada nova rodada a partir daí. Um elemental que se liberte ainda pode ser dispersado pelo mago, mas a chance de sucesso é de apenas 50%. A criatura pode ser controlada a até 30 metros de distância, por nível do mago. O elemental permanece até que a sua forma nesse plano seja destruída devido a danos recebidos, ou até que a duração da magia termine. Note que elementais da água são destruídos caso se afastem mais de 60 metros de uma grande quantidade de água.

Os componentes materiais para este efeito (além de alguma quantidade do elemento correspondente ao ser conjurado) são:

Elemental do Ar - incenso aceso
Elemental da Terra - argila fresca
Elemental do Fogo - enxofre e fósforo
Elemental da Água - água e areia

Proteção especial contra elementais descontrolados pode ser obtida através da magia *Proteção ao Mal*.

Contato Extraplanar
(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago envia sua mente para outro plano de existência, com o objetivo de obter informação e conselho. Como as entidades extraplanares não apreciam esse tipo de contato, apenas respostas curtas e breves são dadas. (O Mestre responde a todas as questões com "sim", "não", "talvez", "irrelevante", etc.). Qualquer questão formulada será respondida pela entidade enquanto o efeito da magia durar. O personagem pode entrar em contato com

um plano elemental, ou um outro plano mais distante. Para cada dois níveis de experiência do mago, uma pergunta pode ser feita. Tentativas de contato com mentes muito distantes do plano do mago aumentam as chances dele vir a morrer, ou enlouquecer, em decorrência do uso dessa magia, mas a possibilidade da entidade saber a resposta desejada (e contar a verdade) também cresce. Uma vez atingidos os planos externos, o nível de Inteligência da entidade contatada determinará os efeitos, maléficos ou não, da magia.

A tabela dada aqui está sujeita a mudanças feitas pelo Mestre, desenvolvimento de PdMs extraplanares, etc. Se o mago enlouquecer, a insanidade se manifestará tão logo a primeira pergunta seja feita. Insanidade é uma condição que dura uma semana para cada plano ultrapassado além do plano original do mago (veja o *Livro do Mestre* ou o *Manual dos Planos*), até um máximo de dez semanas. Há uma chance, cumulativa, de 1% por plano, de que q mago morra antes de se recuperar, a menos que *Remover Maldição* seja lançada sobre ele. Um mago que sobreviva a toda essa experiência, irá se lembrar da resposta obtida. Em raras ocasiões, o *Contato Extraplanar* pode ser bloqueado, através da ação de certas divindades.

Plano	Chance de Insanidade	Chance de Conhecimento	Chance de Veracidade**
Elemental	20%	55% (90%)	62% (75%)
Plano Interno	25%	60%	65%
Plano Astral	30%	65%	67%
Plano Externo, Int 19	35%	70%	70%
Plano Externo, Int 20	40%	75%	73%
Plano Externo, Int 21	45%	80%	75%
Plano Externo, Int 22	50%	85%	78%
Plano Externo, Int 23	55%	90%	81%
Plano Externo, Int 24	60%	95%	85%
Plano Externo, Int 25	65%	98%	90%

*Para cada ponto de Inteligência acima de 15, a chance de insanidade cai em 5%.
** Se a resposta for desconhecida, e o *teste de veracidade* falhar, o ser contatado dará uma resposta enfática, mas errada. Se o *teste de veracidade* for bem-sucedido, o ser responderá "desconhecido". As porcentagens entre parênteses referem-se a perguntas pertinentes ao plano consultado.

Regra Opcional

Opcionalmente, o Mestre pode permitir que um plano externo específico seja contatado (veja o *Manual dos Planos*): nesse caso, a diferença de *tendência* entre o mago e o plano altera o valor máximo de Inteligência que pode ser consultado: cada diferença na escala de moral ou inclinação ética diminuiria a Inteligência possível em 1 (por exemplo, um mago *justo* poderia contatar o plano dos Sete Paraísos (J) na linha de Inteligência 20, ou o plano Elísio (B) na linha de Inteligência 19).

Convocar Criaturas III
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 50 metros
Duração: 4 rodadas + 1 rodada
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5 por nível
Resistência: Nenhuma

Essa magia é muito semelhante à *Convocar Criaturas I*, com a diferença de que este efeito convoca 1d4 monstros de 3º nível. Eles aparecem dentro do alcance da magia e atacam os oponentes do mago. até que recebam ordem em contrário, a duração da magia termine, ou que os monstros sejam mortos. Essas criaturas não fazem *teste de moral*, e desaparecem quando destruídas. Se não houver oponentes a enfrentar, e o mago puder se comunicar com as criaturas convocadas, elas podem prestar outros serviços.

Os componentes materiais são um saquinho e uma pequena vela.

Convocar Sombras
(Conjuração/Convocação, Necromancia)

Alcance: 10 metros
Duração: 1 rodada + 1 rodada por nível
Área de Efeito: Cubo de 3 metros de aresta
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago conjura uma sombra (veja o *Livro dos Monstros*) para cada três níveis de experiência que possua. Os monstros estão sob o comando do mago, e atacam seus inimigos se ele assim o ordenar. As sombras permanecem até que sejam destruídas, afugentadas pelo *poder da fé*, ou que a duração da magia acabe.

O componente material é um pedaço de quartzo escuro.

Criar Itens Temporários
(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Como *Criar Itens Efêmeros*, *Criar Itens Temporários* permite ao mago obter pedaços de material do Plano das Sombras para criar um item de natureza não-viva ou vegetal – corda, madeira, etc. O mago também pode criar objetos minerais – pedra, cristal, metal, etc. O item criado não pode exceder 30 centímetros cúbicos em volume por nível do mago. A duração do item varia com a sua dureza relativa e raridade do material.

Matéria vegetal	2 horas por nível
Pedra ou cristal	1 hora por nível
Metais preciosos	2 turnos por nível
Gemas	1 turno por nível
Mithral*	2 rodadas por nível
Adamantite	1 rodada por nível

* inclui outros metais raros

Tentar utilizar qualquer um dos materiais criados como componente material de uma magia, fara com que ela falhe. O mago deve possuir ao menos uma pequena porção de material idêntico ao do item a ser criado – um pouco de cânhamo para criar uma corda, uma lasca de pedra para criar uma rocha, e assim por diante.

Criar Passagens
(Alteração)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 hora +1 turno por nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao mago abrir uma passagem em paredes de madeira, gesso ou pedra, mas não de outros materiais. O mago e seus companheiros podem simplesmente caminhar através de tais obstáculos. O efeito provoca uma abertura de 1,5 metro de largura

por 2,5 metros de altura com 3 metros de profundidade. Várias magias deste tipo. combinadas, podem formar uma passagem contínua para que paredes muito espessas possam ser atravessadas. Se dissipada, a passagem se fecha, ejetando todos aqueles que estiverem em seu interior.

O componente material é um punhado de sementes de gergelim.

Distorção de Distância
(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 2 turnos/nível
Área de Efeito: cubo de 3 metros de aresta por nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Essa magia pode ser lançada apenas em áreas completamente cercadas ou fechadas por terra, rocha, areia ou materiais similares. O mago precisa também utilizar um *Conjurar Elemental* para invocar um elemental da terra. O elemental prestará seus serviços de livre e espontânea vontade, tão logo o mago anuncie que sua intenção é lançar *Distorção de Distância*. A magia coloca o elemental na área de efeito, e o ser extraplanar faz com que as dimensões da área dobrem ou caiam pela metade para aqueles que estiverem viajando sobre ela (à escolha do mago). Portanto, um corredor de 3 x 30 metros poderá aparentar 1,5 metro de largura por 15 metros de comprimento ou 6 metros de largura por 60 de comprimento. Quando a duração do efeito termina, o elemental retorna ao seu próprio plano.

A verdadeira natureza de um local afetado pela *Distorção de Distância* é indetectável para qualquer criatura viajando sobre o espaço distorcido, mas a área irradia uma aura mágica muito leve, e *Visão da Verdade* pode revelar que um elemental da terra está fundido à região.

O material necessário para essa magia é um pequeno pedaço de argila mole.

Dominação
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 10 metros /nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 pessoa
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Dominação permite que o mago controle as ações de qualquer pessoa até que a magia seja encerrada pela Inteligência do ser encantado (veja *Enfeitiçar Pessoas*). Elfos e meio-elfos têm proteção contra essa magia, do mesmo modo que estão protegidos contra todas as magias do tipo *Feitiço*. Quando a fórmula é lançada, a pessoa atingida deve testar sua *resistência* contra magia com uma penalidade de -2, mas os modificadores de Sabedoria se aplicam. Uma falha no teste significa que o mago estabeleceu um elo telepático com a mente da vítima. Se ambos conhecerem um mesmo idioma, o mago pode forçá-la a fazer qualquer coisa, dentro dos limites da Força e da estrutura corporal do receptor. Note que o mago não recebe nenhuma informação sensorial direta da pessoa.

As pessoas lutam contra esse controle, e aqueles forçados a agir contra a própria natureza recebem um novo *teste de resistência* contra magia, com um bônus que varia de +1 a +4, dependendo do tipo de ação requerida. Ordens obviamente autodestrutivas não serão cumpridas. Uma vez que o controle tenha sido estabelecido, não há limites de distância entre mago e vítima, desde que ambos estejam no mesmo plano.

Uma magia *Proteção ao Mal* pode impedir que o mago exerça controle ou utilize o elo telepático enquanto o receptor estiver protegido, mas não impede que o domínio se estabeleça.

Enfraquecer o Intelecto
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Esse efeito é utilizado apenas contra pessoas ou criaturas que se valem de magias. *Enfraquecer o Intelecto* faz com que o intelecto da vítima se degenere, caindo ao nível de uma criança excepcional. O receptor permanece nesse estado até que *Cura Completa* ou *Desejo* sejam usados para cancelar a magia. Seres que utilizam magia são muito vulneráveis a esse encanto, e seus *testes de resistência* sofrem as seguintes penalidades:

Alvo da Magia	Ajuste da Resistência
Clérigo	+1
Mago (humano)	-4
Combinação ou não-humano	-2

Ajustes de Sabedoria devem ser aplicados.

O componente material é um punhado de esferas de argila, cristal, vidro ou outra substância mineral, que desaparece quando a magia é lançada.

Enganar Visão
(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: raio de 10 metros
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago impede que qualquer ponto dentro da área de efeito seja espionado por meios místicos. Para usá-la, o mago deve estar consciente da tentativa de espionagem, mas conhecimentos precisos sobre quem tenta espioná-lo ou sua localização são desnecessários. Com este efeito, o mago e tudo mais que ele desejar, dentro do raio de ação, tornam-se indetectáveis por meios mágicos. Além disso, o mago pode enviar a informação falsa que quiser, incluindo som e visão, de acordo com o meio de espionagem empregado. Para lazer isso, o mago precisa concentrar-se na informação a ser remetida. Uma vez quebrada a concentração, outras imagens não podem mais ser enviadas, embora o mago e a área permaneçam indetectáveis pela duração da magia.

O componente material é o pó de uma esmeralda no valor de pelo menos 500 po, que deve ser espalhado pelo ar quando a fórmula é pronunciada.

Enviar Mensagem
(Evocação)

Alcance: Especial
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Com esse efeito, o mago pode contatar uma criatura com a qual esteja familiarizado, e cujo nome e aparência sejam conhecidos. Se a criatura em questão não estiver no mesmo plano de existência do mago, há uma possibilidade de 5% de que a transmissão falhe. Condições locais em outros planos podem aumentar essa porcentagem razoavelmente, se o Mestre assim desejar. Se a mensagem chegar com sucesso, ela poderá ser entendida mesmo por uma criatura com Inteligência 1 (animal).

O mago pode enviar uma mensagem curta, de 25 palavras ou menos, para o receptor, que não é obrigado a obedecer a eventuais ordens formuladas pelo mago.

O componente material consiste em dois cilindros, cada um com uma extremidade aberta, conectados por um pedaço de fio de cobre.

Expulsão
(Abjuração)

Alcance: 10 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Anula

Através desse efeito, um mago do Plano Material Primário busca obrigar, ou ajudar, uma criatura de outro plano de existência a retornar. Proteção à magia, se houver, é verificada quando o mago tenta forçar a criatura a voltar ao seu plano. Se a proteção falhar, o nível do mago é comparado ao nível da criatura ou aos seus dados de vida. Se o nível do mago for maior, a diferença deve ser subtraída do *teste de resistência* à magia da criatura. Se o nível da criatura ou seus dados de vida forem maiores, então a diferença é somada ao teste.

Se a criatura deseja ser mandada de volta ao seu plano original, nenhum teste de resistência é necessário (ela escolhe falhar no teste). Se a magia obtiver sucesso, a criatura será instantaneamente enviada. No entanto, a magia tem uma chance de 20% de mandar a criatura afetada para o plano errado.

O componente material é qualquer item que seja desagradável à criatura.

Extensão II
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Essa magia é similar à *Extensão I*, estendendo a duração de magias dos círculos 1 ao 4 em 50%.

Ilusão Independente
(Ilusão/Visão)

Alcance: 60 metros + 10 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 cubo de 12 metros de aresta +1 cubo de 3 metros de aresta/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Especial

Essa magia é essencialmente uma *Força Espectral* que funciona de acordo com um programa predeterminado (similar à *Ilusão Programada*). Portanto, o mago não precisa se concentrar no efeito depois da fórmula ter sido executada, uma vez que o programa se inicia e, a partir daí, continua sem necessidade de supervisão. A *Ilusão* possui componentes visuais, auditivos, olfativos e térmicos. Um observador tentando não acreditar em seu efeito, terá que passar por um *teste de resistência* contra magias. Se um personagem bem-sucedido no *teste* denunciar a *Ilusão* a outros observadores, cada um deles também precisará a fazer o *teste de resistência*, com bônus de +4.

Os componentes materiais são um pouco de lã e vários grãos de areia.

Imobilizar Monstros
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1-4 criaturas em um cubo de 12 metros de aresta
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Esse efeito imobiliza de uma a quatro criaturas, de qualquer tipo, que estejam dentro do alcance da magia e no campo de visão do mago. O mago pode optar por imobilizar apenas uma, duas, três ou todas as quatro criaturas. Se três ou quatro forem atacadas, cada *teste de resistência* ocorre normalmente. Se somente duas forem atacadas, cada teste sofre uma penalidade de -1; se apenas uma for atacada, a penalidade será de -3.

O componente material é uma pequena barra ou bastão de metal para cada monstro a ser paralisado. O bastão pode ser tão pequeno quanto uma moeda, se desejado.

O Lamentável Debate de Leomund
(Encantamento, Evocação)

Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 ou mais criaturas em um raio de 3 metros
Componentes: V
Tempo de Execução: 5
Resistência: Especial

Essa temível magia distrai as criaturas afetadas. lançando-as em uma acalorada discussão a respeito de um assunto que lhes interesse. Uma cadeia de reações ocorre durante as onze rodadas seguintes, com *testes de resistência* adicionais. Essas reações são: conversa (rodadas 1-3), possível confusão (rodadas 4-6), e raiva ou lamentação (rodadas 7-11). Todos os *testes de resistência* são modificados pela Inteligência da vítima; isso será melhor explicado adiante. As vítimas devem entender o idioma falado pelo mago.

Depois de lançar o encanto, o mago começa a discussão de algum assunto pertinente à criatura ou criaturas a serem afetadas, Aquelas que conseguirem passar em um *teste de resistência* contra magia não serão atingidas. As criaturas afetadas começam imediatamente a conversar com o mago, concordando ou discordando, sempre muito educadamente. Se o mago assim desejar, ele pode manter a magia conversando com as vítimas. Se ele for atacado ou de outro modo distraído, as criaturas afetadas não perceberão.

Inteligência	Modificador do teste de resistência
2 ou menos	A magia não tem efeito
3 a 7	-1
8 a 10	0
11 a 14	+1
15 ou maior	+2

O mago pode se afastar a qualquer momento após o início do efeito, e as vítimas continuarão como se ele estivesse presente. Desde que não sejam atacadas, as criaturas ignoram tudo o que ocorre ao redor, e passam todo o tempo discutindo e argumentando. Entretanto, quando o mago vai embora, cada criatura completa apenas o estágio da magia em que se encontrava, e depois disso o encanto é quebrado.

Se o mago mantiver o efeito por mais de três rodadas, cada vítima pode fazer outro *teste de resistência* contra magias. Os que falham no teste caminham em confusão por 1d10+2 rodadas, afastando-se do mago. Aqueles que passam continuam a discutir, e a fazer novos testes a cada rodada em que o mago mantiver a magia, até a 6ª rodada, para evitar o efeito de confusão,

Se a magia for mantida por mais de seis rodadas, cada criatura afetada deve fazer um *teste de resistência* contra magia para evitar ser tomada por uma fúria destruidora, atacando todas as outras vítimas com a intenção de matá-las. Essa fúria dura por 1d4+1 rodadas. Aqueles que passam no teste percebem que foram enganados e caem ao chão, lamentando sua tolice, por 1d4 rodadas, a menos que sejam atacados ou de outra forma perturbados.

Magia de Sombras
(Ilusão/Visão)

Alcance: 50 metros + 10 metros/nível
Componentes: V, G
Duração: Especial
Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: Especial
Resistência: Especial

Magia de Sombras permite ao mago canalizar energia do Piano das Sombras para produzir um simulacro quase real de uma magia de *Evocação* de 1º a 3º círculo. Por exemplo, pode-se simular um *Dardos Místicos*, *Bola de Fogo*, *Relâmpago*, e assim por diante. Esses efeitos funcionam normalmente sobre criaturas na área de efeito, que falhem em seus *testes de resistência* contra magias. Portanto, uma criatura que falhe um teste contra uma *Bola de Fogo* produzida por *Magia de Sombras* deve fazer um novo teste, sofrendo metade do dano se obtiver êxito, e dano total se falhar. Se a criatura passar no primeiro teste, a ilusão é detectada e apenas 20% do dano obtido nos dados é recebido (arredondando para baixo frações menores que 0,4 e para cima frações de 0,4 ou maiores).

A Mão Interposta de Bigby
(Evocação)

Alcance: 10 metros/nível
Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

A *Mão Interposta de Bigby* é uma mão mágica, cujo tamanho pode variar do humano ao abissal, e que surge entre o mago e um oponente. Essa mão etérea passa a mover-se para permanecer entre os dois, a despeito do que o mago faça ou de como o oponente tente se desviar dela. Nem invisibilidade ou metamorfose enganam a mão, uma vez que o mago tenha definido o adversário. Este efeito não persegue um oponente, e nem se move para mais de três metros de distância do mago. O tamanho da mão é determinado pelo mago, e pode ser aproximadamente humano (1,5 metro) ou atingir proporções titânicas (8 metros). Ela dá cobertura ao mago contra o inimigo selecionado, com todos os modificadores de combate aplicáveis, e tem tantos pontos de vida quanto o mago em estado normal. Além disso, a CA da mão é 0. Qualquer criatura com menos de 1.000 quilos que tente passar através do efeito lera sua movimentação reduzida à metade da normal. Se o adversário original for morto, o mago pode designar um novo oponente para a mão. O mago pode anular a magia a qualquer momento.O componente material é uma luva macia.

Modificar Aparência
(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros de raio
Componentes: V, G
Duração: 12 horas
Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: 1 pessoa/2 níveis
Resistência: Nenhuma

Esse efeito permite alterar a aparência de uma pessoa a cada dois níveis de experiência do mago. A mudança inclui roupa e equipamento. O mago pode fazer com que os alvos da magia se pareçam com qualquer criatura bípede de forma genericamente humana, se tornem até 30 centímetros mais altos ou mais baixos que a sua altura normal e fiquem gordos ou magros, ou qualquer estado intermediário entre os dois. Todos os afetados devem se parecer com o mesmo tipo de criatura: humano, orc, ogro, etc. Cada um permanece com uma aparência individual reconhecível. O efeito falha para um indivíduo se a ilusão escolhida pelo mago não puder ser cumprida dentro dos parâmetros da magia (por exemplo, um halfling não pode se tomar semelhante a um centauro, mas pode ficar parecido com um ogro jovem e baixo). Pessoas que não querem ser afetadas recebem um *teste de resistência* contra magia para evitar os efeitos. A magia não é suficientemente precisa para duplicar a aparência de um indivíduo específico.

Moldar Rochas
(Alteração)

Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 1 rod.
Área de Efeito: 30 centímetros cúbicos/nível
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o mago pode moldar um pedaço de rocha em uma forma que sirva a seus propósitos Por exemplo, uma arma de pedra, um alçapão especial ou um ídolo de pedra podem ser feitos. O efeito também permite ao mago remodelar uma porta de pedra para escapar da prisão, desde que o volume de pedra envolvido esteia dentro dos limites impostos pela magia. Arcas e portas de pedra podem ser construídas, mas a qualidade dos detalhes não é muito grande. Por exemplo, se a construção envolver pequenas partes móveis, há uma chance de 30% de que elas não funcionem.

O componente material é argila, que deve ser modelada na forma aproximada do objeto desejado, e então encostada na rocha enquanto a magia é formulada.

Monstros Sombrios
(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros
Componentes: V, G
Duração: 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de lado
Resistência: Especial

Essa magia é similar aos *Monstros da Sombra*, mas os monstros são criados com 40% dos pontos de vida normais. Se o *teste de resistência* for feito, o potencial de dano é apenas 40% do normal, e a classe de armadura é 8. Os monstros não têm os poderes especiais das criaturas verdadeiras, embora as vítimas possam ser iludidas para acreditar nisso.

Muralha de Energia
(Evocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 turno + 1 rodada por nível
Área de Efeito: Até 3 m² por nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Muralha de Energia cria uma barreira invisível no local desejado pelo mago, dentro do alcance. A parede de Força não pode se mover e é totalmente imune à maioria das magias, incluindo *Dissipar Magia*, mas uma *Desintegração* vai destruí-la imediatamente, bem como um *Bastão de Cancelamento* ou uma esfera da aniquilação. Além disso, a parede de Força não é afetada por golpes, disparos, frio, calor, eletricidade, etc. Magias e Sopro-de-Dragão são incapazes de ultrapassá-la em qualquer direção, mas *Porta Dimensional*, *Teleportação* e outros efeitos semelhantes podem varar a barreira.

O mago pode, caso queira, fazer a parede de forma esférica com raio de até 30 centímetros por nível ou com uma forma hemisférica aberta de 50 centímetros por nível. A parede de Força deve ser contínua. Se alguma criatura ou objeto interromper a superfície da parede no momento da execução, a magia falhará. O mago pode encerrar o efeito com um comando.

O componente material é o pó de um diamante no valor de pelo menos 5.000 peças de ouro.

Muralha de Ferro
(Evocação)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: 5 metros quadrados por nível, ou especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Quando esse efeito é lançado, o mago provoca o surgimento de uma parede de ferro A parede pode ser usada para selar uma passagem ou fechar uma brecha, pois se insere nos materiais não-vivos contíguos (como as paredes de um túnel ou o batente de uma porta) se a área do metal produzido o permitir. A parede de ferro tem 1 centímetro de espessura por nível do mago, que pode produzir uma área de 5 metros quadrados para cada um dos seus níveis de experiência, criando, por exemplo, uma parede de 60 metros quadrados quando estiver no 12º nível. O mago pode dobrar a área da parede, se dividir ao meio a espessura.

Se o mago desejar, a parede pode ser criada repousando verticalmente sobre uma superfície plana, de modo que possa ser empurrada para esmagar inimigos próximos. A parede tem 50% de chance de cair para qualquer lado, e essa probabilidade só pode ser modificada por um valor de Força não menor que 30. e por uma massa superior a 200 quilos – cada meio quilo acima de 200 ou 1 ponto de Força maior que 30 altera a chance em 1% a favor do lado mais forte. Criaturas que tenham espaço suficiente para se desviar da parede em queda podem fazê-lo passando num *teste de resistência* à morte. As criaturas que não passarem no teste morrerão esmagadas pela parede. Criaturas imensas e abissais não podem ser esmagadas pela parede.

A parede é permanente, a menos que seja magicamente destruída, mas está sujeita a todas as torças que uma parede de ferro normal estaria ferrugem, por exemplo.

O componente material é uma pequena chapa de ferro.

Muralha de Pedra
(Evocação)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma parede de granito que se une às superfícies rochosas adjacentes. Em geral, o efeito é empregado para fechar passagens, portais e brechas, impedindo a entrada de oponentes. A parede tem 1 centímetros de espessura e até 5 metros quadrados por nível de experiência do mago Portanto, um mago de 12º nível criaria uma barreira de 12 centímetros de espessura e 60 metros quadrados em superfície. A parede criada não precisa ser vertical, e nem repousar sobre uma superfície firme (veja *Muralha de Ferro*). Para tanto, as pedras ao redor devem ser capazes de sustentá-la. A parede de granito pode ser utilizada para fazer uma ponte sobre um abismo, ou uma rampa. No entanto, se o comprimento for maior que 5 metros, a parede deve ser arqueada e escorada, o que diminuí a área de efeito pela metade. A parede é permanente, a menos que destruída por *Dissipar Magia* ou *Desintegração*, ou por meios normais. O componente material é um pequeno bloco de granito.

Névoa Mortal
(Evocação)

Alcance: 10 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Nuvem de 12 metros de largura, 6 metros de altura e 6 metros de profundidade
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Essa magia gera uma nuvem ondulante de horríveis vapores verde-amarelados, tão tóxica que mata qualquer criatura com menos de 4+1 dados de vida, e obriga criaturas de 4+1 a 5+1 dados de vida a fazer um *teste de resistência* contra venenos com penalidade de -4. Falhar no teste significa morte. Criaturas com até 6 dados de vida também precisam fazer o *teste de resistência*, mas sem redutor, e também para elas a falha significa destruição. Segurar o fôlego sequer, diminui os efeitos dessa nuvem tóxica. Aqueles com nível superior ao 6º (ou 6 dados de vida) devem sair da nuvem imediatamente, ou sofrer 1d10 pontos de dano por envenenamento. O dano repete-se a cada rodada que a criatura permanecer dentro da área de efeito.

A nuvem assassina afasta-se do mago a uma velocidade de 3 metros por rodada, rolando pela superfície do solo. Uma brisa moderada faz com que ela mude de curso (defina a direção nos dados), mas a nuvem não se moverá de volta na direção do mago. Um vento forte pode dissipá-la em quatro rodadas, e um vento muito forte impede a utilização da magia. Vegetação muito espessa dispersará os gases em duas rodadas. Como os vapores da nuvem são mais pesados que o ar, eles afundarão em buracos, fendas ou depressões do terreno; essa qualidade faz a magia ideal para, por exemplo, destruir ninhos de

formigas gigantes e outros monstros similares. A nuvem não penetra em líquidos, e não pode ser utilizada embaixo d'água.

Pedra em Lama
(Alteração) Reversível

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Um cubo de 5 metros por nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Essa magia transforma rocha natural de qualquer tipo em um volume equivalente de lodo. A profundidade do lodo não pode exceder metade de seu comprimento ou largura. Criaturas que não possam voar, levitar ou de outro modo fugir do lodo afundam a uma taxa de 3 metros por rodada e sufocam, exceto no caso de seres que sejam suficientemente leves para caminhar sobre esse tipo de terreno. Galhos e madeira podem ser usados como bóias, mas a quantidade necessária desses materiais é determinada pelo Mestre. O lodo permanece até que o inverso desta magia, *Lama em Pedra*, ou *Dissipar Magia*, restaurem a solidez da rocha – mas não necessariamente a forma. A evaporação transforma o lodo em poeira normal, a uma taxa de 1d6 dias para cada 3 metros cúbicos. *Lama em Pedra* pode endurecer lodo normal e transformá-lo em pedras quebradiças (arenito ou similar) permanentemente, a menos que o material volte a sofrer alterações mágicas.

Os componentes materiais são argila e água (ou areia, limo e água para o efeito inverso).

Portal Ilusório
(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: G
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago cria a ilusão de uma porta. A ilusão permite-lhe entrar nessa "porta" e desaparecer. Na verdade, ele pula para o lado e pode fugir, totalmente invisível, enquanto durar a magia, Criaturas que observam isso pensam que estão vendo – ou penetrando – um espaço vazio de 3 metros x 3 metros, se abrirem a porta. Uma *Visão da Verdade*, uma *gema da visão* ou outros meios mágicos similares podem descobrir o mago. Certas criaturas com muitos dados de vida poderiam também notá-lo (veja *invisibilidade*), mas apenas se tentarem isso ativamente.

Recipiente Arcano
(Necromancia)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Especial

O *Recipiente Arcano* permite ao mago transferir sua força vital para um receptáculo especial (uma jóia ou cristal grande). De lá, o mago pode forçar uma troca de energias vitais entre o receptáculo e outra criatura, possuindo o corpo da vitima, enquanto a força vital da criatura fica confinada no receptáculo. O receptáculo de força vital deve estar a uma distância máxima de 10 metros/nível do corpo do mago no momento da execução. A força vital do mago vai para o recipiente na rodada em que a execução estiver completa, não sendo permitida outra ação. Enquanto o mago estiver dentro do receptáculo, ele pode sentir e atacar qualquer força vital num raio de 3 metros por nível (no mesmo plano); entretanto, as criaturas e as suas posições relativas não podem ser determinadas. Em um grupo de forças vitais, o mago pode sentir uma diferença de quatro ou mais níveis/dados de vida. e pode determinar se uma força vital é positiva ou negativa. Se, por exemplo, dois guerreiros de 10º nível estivessem atacando um Gigante das Colinas e quatro ogros, o mago poderia determinar que há três forças vitais mais fortes e quatro mais fracas dentro do alcance, todas com energia vital positiva. O mago poderia então tentar possuir uma das forças vitais mais fortes ou uma das mais fracas, mas não teria controle exato sobre qual criatura estará sendo atacada.

Uma tentativa de tomar um corpo hospedeiro requer uma rodada completa. Ela é bloqueada pela magia *Proteção ao Mal* ou similar A tentativa obtém êxito apenas se a vítima talhar num teste de resistência contra magias com modificador especial (veja a tabela). O teste é modificado subtraindo-se os valores combinados de Inteligência e Sabedoria da vítima dos valores combinados do mago (Inteligência e dados de vida em criaturas não-humanas, ou não-humanóides). Este modificador é somado (ou subtraído) ao resultado dos dados.

Diferença	Modificador
-9 ou menos	+4
-8 a-6	+3
-5 a-3	+2
-2 a 0	+1
+1 a+4	0
+5 a+8	-1
+9 a+12	-2
+13 ou maior	-3

Um modificador negativo indica que o mago tem um total de Sabedoria mais Inteligência menor que o da vítima, o que dá a ela um bônus no teste. Se o mago falhar, sua força vital continua no receptáculo. Se o mago conseguir, sua força vital se apodera do corpo da vítima, e a força vital do hospedeiro é confinada no receptáculo. O mago pode utilizar conhecimentos rudimentares ou instintivos da criatura possuída, mas não os seus conhecimentos verdadeiros ou adquiridos (isto é, o mago não sabe automaticamente o idioma ou as magias da criatura). O corpo do hospedeiro recebe os valores de ataque, os conhecimentos de classe e quaisquer ajustes derivados da Inteligência ou da Sabedoria que pertençam ao mago. Se o corpo for humano ou humanóide. e os componentes mágicos necessários estiverem disponíveis, o mago pode até mesmo utilizar suas magias memorizadas. O corpo hospedeiro continua com seus próprios pontos de vida. habilidades físicas e outras propriedades. O Mestre decide se qualquer modificação adicional é necessária; por exemplo, inépcia e inadaptação podem ocorrer enquanto o mago acostuma-se à nova forma. A *tendência* do hospedeiro é a mesma da força vital (no caso, o mago).

O mago pode se transferir livremente do hospedeiro para o receptáculo, desde que esteja dentro do alcance de 10 metros/nível. Cada tentativa de transferência requer uma rodada. A magia acaba quando o mago transfere-se do recipiente para seu próprio corpo.

Um *Dissipar Magia* lançado com sucesso sobre o corpo hospedeiro pode enviar o mago de volta para o receptáculo, impedi-lo de fazer novos ataques por 1d4 rodadas, mais uma rodada por nível do mago que formulou a dissipação. A chance básica de sucesso é 50%. +/- 5%

por nível de diferença entre os magos. Um *Dissipar Magia* lançado com sucesso sobre o receptáculo, obriga o ocupante a voltar ao seu corpo. Se o mago do *Recipiente Arcano* for forçado a voltar ao seu corpo, a magia termina.

Se o corpo hospedeiro for destruído, o mago volta ao receptáculo, se estiver dentro do alcance, e a força vital do hospedeiro parte (isto é, ele morre). Se o corpo do hospedeiro for destruído além do alcance da magia, tanto o hospedeiro quanto q mago são mortos.

Qualquer torça vital sem lugar para ir é tratada como morta, a não ser que seja trazida de volta por *Reviver Mortos*, *Ressurreição*, ou similar.

Se o corpo do mago for destruído, sua força vital sobrevive se estiver no hospedeiro ou no receptáculo. Se o receptáculo for destruído enquanto a torça vital do mago estiver em seu interior, ele estará irrevogavelmente morto.

Repelência
(Abjuração, Alteração)
Reversível

Alcance: 10 metros
Duração: Permanente, até ser dissipada
Área de Efeito: No máximo um cubo de 3 metros de lado
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Especial

Através dessa magia, o mago produz uma repelência natural entre o objeto afetado e todos os outros seres vivos, exceto ele mesmo. Qualquer criatura tentando tocar o objeto afetado é repelida (não consegue se aproximar mais que meio metro), ou repele o item, dependendo da massa relativa dos dois (um halfling tentando tocar um baú de ferro seria arremessado para trás, mas o baú seria repelido por uma criatura gigantesca).

O componente material é uma agulha magnetizada. A magia não pode ser lançada sobre seres vivos; qualquer tentativa de usar *Repelência* sobre os trajes ou posses de um ser vivo lhe dá direito a um *teste de resistência* à magia.

O inverso, *Atração*, usa o mesmo componente material, e provoca urna atração natural entre o objeto afetado e todas as coisas vivas. Uma criatura é puxada em direção ao objeto se for menor que ele, ou o objeto desliza na direção da criatura se ela for maior. Um teste de dobrar barras deve ser feito com sucesso para remover o objeto encantado, uma vez que ele tenha aderido a outro item ou criatura.

Sonho
(Invocação, Ilusão/Visão)
Reversível

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Sonho permite ao mago, ou a um mensageiro tocado pelo mago, enviar mensagens na forma de sonhos. No início da execução, o mago deve nomear aquele que vai receber a mensagem, ou identificá-lo por algum título que não deixe dúvidas quanto à sua identidade. Quando o mago completa a execução, o mensageiro cai num sono profundo, e instantaneamente projeta seus pensamentos na mente do receptor. O mensageiro, então, penetra em seus sonhos e entrega a mensagem, a menos que este esteja protegido por meios místicos. Se o receptor estiver acordado, o mensageiro pode decidir permanecer em transe profundo. Se ele for perturbado durante esse tempo, o efeito é imediatamente cancelado, e o mensageiro sairá do transe. A localização e as atividades atuais do receptor não podem ser descobertas através dessa magia.

O mensageiro não sabe o que ocorre ao seu redor durante o transe, e se encontra indefeso, tanto física como mentalmente (ou seja, ele sempre falha em seus *testes de resistência* enquanto estiver adormecido).

Assim que os sonhos do receptor forem tocados, o mensageiro pode enviar uma mensagem de qualquer tamanho, que será lembrada na íntegra quando o receptor estiver acordado. A comunicação é unidirecional, logo o receptor não pode fazer perguntas ou oferecer informações; o mensageiro também não pode obter informações observando os sonhos do receptor. Uma vez que a mensagem tenha sido entregue, a mente do mensageiro volta instantaneamente para o seu corpo. A magia dura o tempo necessário para que o mensageiro entre nos sonhos do receptor e entregue a mensagem.

O inverso, *Pesadelo*, permite ao mago enviar visões terríveis e perturbadoras ao receptor, que pode realizar um *teste de resistência* contra magia para evitar o efeito. O pesadelo impede que o sono traga qualquer repouso à vítima, e causa 1d10 pontos de dano, deixando o receptor fatigado e incapaz de decorar ou ganhar magias no dia seguinte.

Um *Dissipar o Mal*, lançado sobre a vítima, tonteia o mago do *Pesadelo* durante um turno por nível do clérigo que esteja contra-atacando essa magia maligna.

Telecinésia
(Alteração)

Alcance: 10 metros por nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Resistência: 5
Resistência: Anula

Essa magia dá ao mago o poder de mover objetos com a Força da mente. Ele pode mover um peso de até 10 quilos a uma distância de até 5 metros por rodada. A magia dura duas rodadas, mais uma rodada por nível do mago, O peso pode ser movido verticalmente, horizontalmente ou os dois. Um objeto movido além do alcance da magia cai ou pára. O objeto pode ser manipulado telecineticamente como se fosse tocado por uma mão. Por exemplo, uma alavanca ou corda poderiam ser puxadas, uma chave poderia ser girada, um objeto rotacionado, e assim por diante. O mago poderia até mesmo ser capaz de desatar nós simples, se o Mestre permitir.

A energia do efeito pode ser gasta em uma única rodada. Dessa forma, o mago pode arremessar um ou mais objetos em altíssima velocidade a uma distância de até 3 metros por nível, desde que os objetos estejam a seu alcance. Esse uso da magia está sujeito a um limite de peso de 10 quilos por nível do mago.

O dano causado pelos objetos é determinado pelo Mestre, mas não pode exceder a 1 ponto por nível do mago. Oponentes que estejam dentro do limite de peso também podem ser arremessados, mas têm direito a um *teste de resistência* contra magia para evitar isso. As várias versões da *Mão de Bigby* protegem contra este efeito.

Apêndice 3

Teleportação
(Alteração)

Alcance: Toque
Componentes: V
Duração: Instantânea
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, o mago mais uma certa quantidade de peso adicional que ele esteja carregando ou tocando são transportados imediatamente para um local conhecido. A distância não influi no efeito, mas uma viagem interplanar não é possível através da *Teleportação*. O mago pode carregar um peso de 125 quilos, mais 75 quilos por nível de experiência acima do 10º (um mago de 13º nível pode teletransportar até 350 quilos). Se o destino do transporte for muito familiar ao mago (se ele tiver uma imagem mental clara, obtida através de estudo pessoal, e detalhado, da área), é improvável que ocorra algum erro; o mago apenas não terá controle sobre a direção para a qual estará olhando ao chegar. Áreas menos conhecidas (aquelas vistas apenas por meios mágicos ou à distância) aumentam a possibilidade de erro. Áreas nada familiares representam considerável perigo (confira na tabela).

	Probabilidade de se teleportar...		
Destinação é:	**Acima**	**No alvo**	**Abaixo**
Muito familiar	01-02	03-99	00
Estudada com cuidado	01-04	05-98	99-00
Vista casualmente	01-08	09-96	97-00
Vista apenas uma vez	01-16	17-92	93-00
Nunca vista	01-32	33-84	85-00

Teleportar-se "acima" significa que o mago chega 3 metros acima do solo para cada 1% de diferença entre seu resultado nos dados e o menor valor da coluna "no alvo". Essa altura pode ser de até 96 metros em áreas nunca vistas. Qualquer resultado "abaixo" significa morte imediata para o mago, se a área para a qual ele se teletransportou for sólida. Um mago não pode se transportar para uma área de espaço vazio é necessário que haja uma superfície substancial, seja um piso de madeira ou de pedra, solo natural, etc. Áreas de fortes energias, físicas ou mágicas, podem tornar o teletransporte ainda mais difícil, se não impossível.

Magias Arcanas do 6º Círculo

Água em Pó
(Alteração)
Reversível

Alcance: 60 metros
Componentes: V, G, M
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: Um cubo de 3 metros/nível
Resistência: Nenhuma (Especial)

Quando essa magia é lançada, a área atingida transforma-se de líquido em pó. Note que, se a água já estiver lamacenta, a área de efeito é dobrada. Se o material a ser transformado for lama úmida, a área é quadruplicada. Se, após a transmutação, ainda houver água em contato com o pó, as duas substâncias irão se misturar normalmente.

Apenas o líquido realmente compreendido pela área de efeito no momento da execução é afetado. Lançada sobre misturas, essa magia só afetará a água presente na solução. Poções que contenham água são inutilizadas. Criaturas vivas não são afetadas, exceto as que forem nativas do plano elemental da água. Tais seres devem fazer um *teste de resistência* à magia. Se falharem, receberão 1d6 pontos de dano por nível do mago. Se obtiverem êxito, receberão apenas metade do dano. Apenas uma criatura pode ser afetada cada vez que esse efeito for executado, a despeito do tamanho da vítima ou da área de efeito da magia.

O inverso desse efeito é apenas uma versão mais poderosa de Criar Água, e que requer um punhado de pó como componente adicional.

Para qualquer uma das versões, outros componentes necessários são o pó de um diamante que valha pelo menos 500 po e uma concha.

Caçador Invisível
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 10 metros
Componentes: V, G, M
Duração: Especial
Tempo de Execução: 1 rod.
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

Essa magia convoca um *Caçador Invisível* do plano elemental do Ar. O monstro tem 8 dados de vida, e serve ao mago, cumprindo qualquer tipo de tarefa. O *Caçador* é um rastreador implacável, e pode encontrar pistas em um local que tenha sido visitado pela presa até 24 horas antes. Ele seguirá as instruções do mago, mesmo que elas o levem a centenas de milhares de quilômetros de distância. Uma vez recebida uma ordem, o monstro a obedecerá até que a tarefa seja completada. Entretanto, a criatura serve por obrigação, e não lealdade. Por isso, *Caçadores* dificilmente apreciam missões prolongadas

ou complexas, e tentam perverter convenientemente as instruções quando se deparam com trabalhos desse tipo.

Os componentes materiais são incenso e um chifre esculpido na forma de um crescente.

Comando Visual
(Encantamento/Feitiço, Ilusão/Visão)

Alcance: 20 metros
Duração: 1 rodada/3 níveis
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa magia permite ao mago causar efeitos devastadores simplesmente fitando uma criatura nos olhos e pronunciando uma única palavra. Esse ataque visual soma-se a quaisquer outros ataques que o mago possa fazer. O mago deve selecionar um dos quatro tipos diferentes de ataque visual quando a magia é executada, e esse ataque não poderá mais ser mudado. Por exemplo, um mago de 12º nível que escolheu *Medo* teria quatro oportunidades para fazer ataques visuais que produzissem *Medo*, uma em cada rodada de duração da magia. Qualquer ataque visual é cancelado se a vítima passar num *teste de resistência* contra magias, com os modificadores por Sabedoria.

Os quatro efeitos da magia são os seguintes:

Feitiço: O mago pode enfeitiçar uma única pessoa ou monstro, fitando a criatura nos olhos e murmurando uma única palavra. O efeito deixa a vítima totalmente leal ao mago, chegando ao ponto do perigo pessoal. Em outros aspectos, esse efeito é exatamente igual à *Enfeitiçar Monstros*. Todas as criaturas que não sejam humanas, semi-humanas ou humanóides fazem o *teste de resistência* com um bônus de +2.

Medo: O mago pode causar *Medo* com um olhar e uma única palavra. A vítima foge em terror cego por 1d4 rodadas. Depois disso, a criatura recusa-se a encarar o mago e acovarda-se (ajoelha-se, cobre a cabeça, etc.), ou corre para a cobertura mais próxima, se for confrontada. Esse último efeito dura um turno por nível do mago. O ataque pode ser anulado por magias que anulem ou, neutralizem *Medo*.

Doença: Com um olhar e uma palavra, o mago faz com que dor e febre súbitas espalhem-se pelo corpo da vítima. Criaturas com valores de Habilidade têm sua eficiência reduzida à metade (os valores são diminuídos em 50%). Outras criaturas infligem apenas metade do dano com ataques físicos. Em ambos os casos, a vítima locomove-se com a metade da sua movimentação normal. O receptor continua doente por um turno por nível do mago. Depois disso, as habilidades retornam a taxa de 1 ponto por turno de repouso completo ou 1 ponto por hora de atividade moderada. Os efeitos não podem ser anulados por *Cura Completa*, *Curar Doenças*, mas *Remover Maldição* ou *Dissipar Magia* aplicadas com sucesso são eficientes. Criaturas que não sejam humanas, semi-humanas ou humanóides fazem o *teste de resistência* com um bônus de +2.

Sono: O mago pode fazer com que um indivíduo entre em sono profundo com um olhar e uma palavra, a menos que a vítima passe num *teste de resistência* contra magias. Criaturas sujeitas à *Sono* fazem o *teste* com um modificador de -2. Uma criatura afetada deve ser sacudida, ou de outra forma trazida de volta à consciência, ou continuará dormindo. Em todos os casos, o ataque visual tem velocidade 1. A magia não afeta mortos-vivos de qualquer tipo, e nem estende-se para além do plano ocupado pelo mago. Note que ele está sujeito aos efeitos do reflexo do seu olhar, e pode fazer um *teste de resistência* se for atingido. No caso de um olhar de *Feitiço* refletido, o mago fica paralisado até que a duração acabe ou o efeito seja anulado.

Concha Antimagia
(Abjuração)

Alcance: 0
Duração: 1 turno/nível Área de
Área de Efeito: Esfera de 30 centímetros de diâmetro/nível
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago cerca-se com uma barreira invisível, que se move com ele. A área dentro dessa barreira é totalmente impermeável a todos os efeitos mágicos, impedindo assim a passagem de magias. Além disso, a barreira anula o funcionamento de qualquer item mágico ou magia em seu interior. A área é também invulnerável a Sopro-de-Dragão, ataques visuais ou vocais e outras formas similares de ataque especial.

A *Concha Antimagia* também afasta criaturas enfeitiçadas (que foram vítimas, por exemplo, de *Enfeitiçar Pessoas*), invocadas ou conjuradas. Ele não pode, no entanto, ser pressionado contra as criaturas que manteria afastadas. Qualquer tentativa nesse sentido cria uma pressão sensível contra a barreira, e pressão continua pode quebrar o efeito. Criaturas normais (um troll encontrado normalmente e não conjurado, por exemplo) podem entrar na área, bem como projéteis normais. Além disso, embora uma espada mágica perca as suas propriedades especiais dentro do *Globo*, ela continua sendo uma espada, e pode matar o pobre mago da mesma forma. Note que criaturas em seus planos de origem são criaturas normais lá. Portanto, no Plano Elemental do Fogo, um elemental do fogo encontrado aleatoriamente não será afastado por essa magia. Artefatos, relíquias e criaturas com status de semideus ou maior, não são afetados por esse efeito.

Caso o mago seja maior que a área protegida pela magia, certas partes do seu corpo podem ser consideradas expostas, se o Mestre assim o desejar. *Dissipar Magia* não afetará o invólucro. O mago pode encerrar a magia quando desejar.

Conjurar Animais
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Esse efeito permite ao mago criar magicamente um ou mais mamíferos para atacar seus oponentes. O total de dados de vida dos animais não pode exceder o dobro do nível do mago, se os animais forem determinados aleatoriamente, ou do nível, caso ele requisite um animal específico (veja o Livro do Mestre). Por exemplo, um mago de 12º nível poderia conjurar aleatoriamente dois mamíferos de 12 DV, 4 com 6 DV cada, 6 com 4 DV, 8 com 3 DV, 12 com 2 DV ou 24 com 1 DV. Conte cada bônus de +1 ponto de vida como 1/4 de dado de vida. Os animais conjurados permanecem uma rodada para cada nível de experiência do mago, ou até serem destruídos. Eles seguem o comando verbal do mago, e não hesitarão em atacar eventuais adversários, mas resistem a outras tarefas.

Apêndice 3

Contingência
(Evocação)

Alcance: 0
Duração: 1 dia/nível
Área de Efeito: O mago
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago pode lançar outro efeito sobre si mesmo, para ser ativado sob as condições ditadas durante a execução de *Contingência*. Ambas as magias (*Contingência* e o *Efeito Programado*) são formuladas ao mesmo tempo (dai o tempo de execução de um turno). A magia a ser ativada por Contingência deve afetar o mago diretamente (*Levitação*, por exemplo) e seu círculo não pode ser maior que 1/3 do nível de experiência do mago, até o 6º circulo, no máximo.

Nível do Mago	Círculo Máximo da Magia
12º - 14º	4º
15º - 17º	5º
18º ou +	6º

Apenas uma *Contingência* pode ser lançada sobre o mago de cada vez; qualquer tentativa de acumular um segundo efeito sob *Contingência* anula o primeiro. As condições necessárias para ativar a magia devem ser claras, embora possam ser genéricas. Por exemplo, *Ar Liquido* poderia ser programado para funcionar assim que o mago fosse envolvido ou submerso em líquido. Note que se condições demasiadamente complexas forem previstas, todo o complexo mágico (*Contingência* e a magia subordinada) pode vir a falhar.

Os componentes materiais, além dos componentes da magia subordinada, são mercúrio, no valor de 100 peças de ouro, e o cílio de um ogro mago. ki-rin ou qualquer outra criatura similar, que também utilize magia. Além disso, o efeito requer uma imagem do mago esculpida em marfim de elefante (que não é destruída), e que deve ser carregada pelo mago para que *Contingência* possa funcionar.

Controlar o Clima
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 4d6 horas
Área de Efeito: 4d4 quilômetros quadrados
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

A magia *Controlar o Clima* permite a um mago modificar as condições climáticas da área em que se encontra. A magia afeta o clima por 4d6 horas em uma área de 4d4 quilômetros quadrados. Ela leva um turno para ser formulada, e mais 1d4 turnos para que os efeitos desejados surjam. As condições do tempo atuais são definidas pelo Mestre, dependendo do clima e da estação. Tais condições têm três componentes: precipitação, temperatura e vento. A magia pode mudar essas condições, conforme explicado na tabela seguinte. As palavras em maiúsculas são as condições atuais, e as em minúsculas são as novas condições que o mago pode provocar. Além disso, o mago pode controlar a direção do vento. Por exemplo, um dia claro e quente com vento moderado pode tornar-se nublado, morno e calmo. Contradições não são possíveis – nevoeiro e vento forte, por exemplo. Múltiplas magias *Controlar o Clima* podem ser usadas apenas em sucessão, e nunca simultaneamente.

Precipitação	Temperatura	Vento
CÉU CLARO	QUENTE	CALMO
Muito claro	Calor sufocante	Sem vento
Nuvens leves ou neblina	Morno	Brisa leve
		Vento Moderado
PARCIALMENTE NUBLADO	MORNO	VENTO MODERADO
Céu claro nublado	Quente	Calmo
Névoa/chuva leve/granizo leve	Frio	Vento Forte
Chuva com neve/pouca neve	FRIO	VENTO FORTE
NUBLADO	Quente	Vento Moderado
Parcialmente nublado	Gelado	Vendaval
Nuvens pesadas	GELADO	VENDAVAL
Cerração	Frio	VENTO FORTE
Chuva pesada/granizo forte	Ártico	
Chuva com neve muito forte/neve pesada	Tempestade	
Furacão/Tufão	TEMPESTADE	
	Vendaval	

Os componentes materiais são incenso e pedaços de madeira e terra, misturados na água. Obviamente, essa magia funciona apenas em áreas onde existam as condições climáticas adequadas.

Convocar Criatura IV
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 60 metros
Duração: 5 rodadas + 1 rodada por nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Essa magia é similar ao *Convocar Criaturas I*, mas essa versão é mais poderosa, e convoca 1d3 monstros de 4º nível, que aparecem no alcance da magia e atacam os oponentes do mago até que ele ordene o contrário, a duração termine ou os monstros sejam mortos. As criaturas não testam moral e desaparecem quando destruídas. Se não houver inimigos para combater, os monstros convocados podem prestar serviços ao mago, se conseguirem entender o que ele diz e forem fisicamente aptos para a tarefa.

Os componentes materiais são uma minúscula sacola e uma pequena vela (não necessariamente acesa).

Corrente de Relâmpagos
(Evocação)

Alcance: 40 metros + 5 metros por nível
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: ½

Essa magia cria uma descarga elétrica que começa com um único relâmpago, de 50 centímetros de largura, a partir das pontas dos dedos do mago Com funcionamento diferente do *Relâmpago*, a *Corrente de Relâmpagos* atinge inicialmente um objeto ou criatura, e então dirige-se a uma série de outros objetos ou criaturas dentro do alcance, perdendo energia a cada salto

A *Corrente de Relâmpagos* causa inicialmente 1d6 pontos de dano por nível do mago, até um máximo de 12d6 (metade do dano se o objeto ou criatura passar em um *teste de resistência* contra magia). Depois do primeiro ataque, salta para a criatura ou objeto mais próximo. Cada salto reduz a potência em 1d6 Cada criatura ou objeto

mágico atingido passa por um *teste de resistência* contra magia para receber apenas metade do dano total

Corrente de Relâmpagos pode atacar por um número de vezes equivalente ao número de níveis do mago. mas cada vítima pode ser atacada apenas uma vez. Por exemplo, um efeito lançado por um mago de 12º nível pode atacar até doze vezes, causando menos dano a cada impacto O relâmpago continua a atacar até que tenha atingido o número apropriado de vítimas, até que atinja um objeto que o aterre (barras de ferro interconectadas de uma grande cela ou gaiola, uma grande quantidade de líquido, etc.) ou até que não haja mais criaturas ou objetos para atingir.

Direção não é um fator determinante para os arcos do relâmpago, mas a distância é.

Cada salto não pode exceder o alcance da magia. Se o único arco possível for maior que o alcance, o efeito se dissipa. Criaturas imunes a ataques elétricos podem ser atingidas, embora não recebam dano. Note que é possível para a *Corrente de Relâmpagos* saltar de volta para o mago!

Os componentes materiais são alguns pêlos, um pedaço de âmbar, um bastão de vidro ou cristal e um alfinete de prata por nível do mago.

Desintegração
(Alteração)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Anula

Essa magia faz a matéria desaparecer. Ela afeta até matéria (ou energia) de natureza mágica, como *A Mão Vigorosa de Bigby*, mas não afeta *Globo de Invulnerabilidade* ou *Concha Antimagia*. A desintegração é instantânea, e seus efeitos são permanentes. Qualquer criatura (apenas uma) pode ser afetada, mesmo mortos-vivos. Matéria não-viva, até o tamanho de um cubo de 3 metros de aresta, pode ser destruída por essa magia. Ela cria um fino raio esverdeado, que faz com que o material atingido brilhe e desapareça, deixando apenas um pó muito fino. Criaturas que passem em um *teste de resistência* contra magias evitam o raio (itens materiais resistirem à magia) e não são afetadas. Apenas a primeira criatura ou objeto atingido sofre esses efeitos.

Os componentes materiais são um imã e um punhado de pó.

Despistar
(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada pelo mago, ele cria um duplo de si mesmo ao mesmo tempo em que é camuflado pela magia de 4º círculo *Invisibilidade Melhorada*. O mago fica livre para ir aonde quiser, enquanto o duplo aparentemente se afasta. A magia permite ao duplo falar e fazer gestos como se fosse o mago e tem componentes táteis e olfatórios completos. A *Visão da Verdade* ou itens como uma *gema da visão* ou *robe dos olhos* podem detectar o mago invisível (veja *Portal Ilusório*).

A Elucubração de Mordenkainen
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: Instantânea
Área de Efeito: O mago
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite que o mago relembre instantaneamente uma magia de 4º a 5º círculos que ele tenha utilizado nas últimas 24 horas. O efeito deve ter sido memorizado e usado nesse período. A *Elucubração de Mordenkainen* permite a recuperação de apenas uma magia. Se o efeito lembrado exigir componentes materiais, eles devem ser providenciados pelo mago. A magia relembrada não é utilizável até que os componentes estejam disponíveis.

Encantar Item
(Encantamento/Invocação)

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 item
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Anula

Essa é a magia que um mago deve utilizar para produzir um item mágico. Esse efeito prepara um objeto para receber o encantamento desejado. O item deve atender aos seguintes requisitos: 1) deve estar em perfeitas condições; 2) ter a melhor qualidade possível, tendo sido construído pelos melhores artífices e com os melhores materiais; 3) o custo ou valor deve refletir o segundo requisito, e. na maioria dos casos, apenas o custo das matérias-primas para o item deve ser superior a 100 po Não é possível aplicar o terceiro requisito a itens como cordas, produtos de couro, panos e cerâmicas que não tenham sido trabalhados com jóias, esculpidos, entalhados, etc. Entretanto, se esses trabalhos ou materiais puderem ser integrados ao objeto sem enfraquecê-lo ou afetar as suas funções normais, eles devem ser acrescentados para que o item receba a magia.

O mago deve ter acesso a um laboratório adequadamente equipado e isolado de contaminações mágicas. Qualquer objeto mágico sem relação direta com o processo (como a maioria dos dispositivos de proteção) a menos de 10 metros do item a ser encantado é uma fonte contaminadora. Uma vez isolado, o item deve ser tocado pelo mago continuamente durante o tempo de execução, que tem uma base de 16 horas, mais um modificador de 8d8 horas (como o mago não pode trabalhar mais de 8 horas por dia, e nenhuma magia pode acelerar o processo, na prática o tempo de execução é de 2 dias + 1d8 dias). O trabalho deve ser ininterrupto e. durante os períodos de repouso, o item não pode ficar a uma distância maior do que de 30 centímetros do mago. Se isso ocorrer, a magia inteira é arruinada e deve ser reiniciada. Vale dizer que durante os períodos de repouso nenhuma outra magia pode ser utilizada, e o mago deve permanecer em isolamento e silêncio, ou o encantamento será perdido.

Ao término da magia, o mago saberá que o item está pronto para o teste final. Ele pronunciará a última sílaba mágica e. se o item passar em um *teste de resistência* contra magia (o mesmo do mago), a magia estará completa. Os modificadores que o mago tenha no *teste de resistência* também aplicam-se ao item, até um máximo de +3. Um resultado natural de 1 no 1d20 sempre resulta em falha, a despeito de quaisquer modificadores. Uma vez que o processo tenha sido concluído, o mago pode começar a lançar as fórmulas desejadas sobre o item. Isso deve começar a ser feito em 24 horas, ou a magia preparatória

desaparece e o item tem que ser encantado novamente. Cada efeito lançado sobre o objeto tem um tempo de execução de 2d4 horas por círculo da magia. Como antes, o item deve ser constantemente tocado pelo mago. e deve ficar no máximo a 30 centímetros dele durante os períodos de repouso. Esse procedimento vale para quaisquer magias adicionais que porventura sejam executadas sobre o item. e cada nova magia deve ser lançada no máximo 24 horas depois da anterior, mesmo que ela tenha falhado.

Nenhum dos efeitos lançados sobre o item é permanente, a menos que uma Permanência seja usada como toque final, mas sempre há uma chance de 5% de que isso drene 1 ponto de Constituição do mago. Além disso, embora seja possível determinar se *Encantar Item* funcionou, não há como saber se as magias lançadas depois também o farão, uma vez que cada uma delas exigirá um novo *teste de resistência*. Naturalmente, itens que usam cargas – bastões, cajados, *azagaia dos raios*, *anel dos desejos*, etc. – jamais poderão ser permanentes. Dispositivos mágicos não podem ser usados para encantar um item, ou lançar magias sobre um objeto já preparado, mas pergaminhos, sim.

Os componentes materiais variam de acordo com a natureza do item a ser encantado e das magias a serem lançadas sobre ele. Por exemplo, uma espada matadora de dragões poderia requerer o sangue ou alguma outra parte do corpo da(s) espécie(s) de dragão(ões) contra a qual ela seria efetiva, ou um *anel das estrelas cadentes* poderia precisar de pedaços de meteoritos e do chifre de um ki-rin. Os ingredientes, bem como outras informações sobre a magia, são decididos pelo Mestre e devem ser descobertos, ou pesquisados, durante o jogo.

Engodo
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Anula

Essa magia tem uma intenção perigosa: atrair uma criatura poderosa de outro plano para uma armadilha especialmente preparada, onde ela ficará presa até que concorde em realizar um serviço em troca da liberdade. O tipo de criatura a ser trazida deve ser conhecido e declarado, e, se ela tiver um nome específico, deverá ser dito durante a execução da magia. O efeito produz uma abertura similar ao *Portal* (veja a magia de % círculo) no plano da criatura a ser capturada. Um *teste de resistência* especial é feito para definir se a criatura reconhece a abertura como uma armadilha, ou crê que se trata realmente de um *Portal*. Para passar no *teste*, a criatura deve obter um número igual ou menor à sua Inteligência em 1d20. O resultado do 1d20 é modificado pela diferença entre a Inteligência da criatura e a do mago. Se o valor da criatura for maior, a diferença é subtraída do dado. Caso o valor do mago seja maior, a diferença é somada.

Se for bem-sucedida no *teste*, a criatura terá ignorado a abertura, e a magia falhará. Se fracassar, a criatura entra na armadilha e é presa. Quando estiver presa, ela pode atacar o mago à vontade, a menos que ele tenha desenhado um círculo de proteção. Tais círculos podem ser temporários (desenhados à mão) ou permanentes (esculpidos ou entalhados), Mesmo com esse tipo de defesa, existe a chance de que a criatura se liberte e busque vingança. Um círculo temporário tem uma chance de falha de 20%, e um círculo permanente tem chance de erro de 10% (a verificação é feita da primeira vez em que o círculo for usado, para determinar se ele foi desenhado corretamente).

A possibilidade básica é modificada pela diferença entre os valores somados de nível de experiência e Inteligência do mago e a soma da Inteligência e do número de dados de vida da criatura. Se o mago possuir um total maior, a diferença é subtraída da chance percentual da criatura se libertar. Se o total da criatura for maior, a diferença é somada. A probabilidade de libertação pode ser reduzida ainda mais através de uma cuidadosa preparação do círculo. Se o círculo à mão for feito lenta e cuidadosamente, usando pigmentos especialmente preparados (1.000 peças de ouro por turno que a pintura levar para ficar pronta), a chance de libertação é reduzida em 1% por turno gasto na preparação. Isso pode baixar a chance de falha para até 0%.

A chance de falha de um círculo esculpido ou entalhado também pode ser eliminada através da inclusão de vários metais, minerais, etc. O círculo levará pelo menos 1 mês para ser feito e custará pelo menos 50.000 peças de ouro a mais que a escultura básica. Qualquer rachadura ou falha no círculo permite à criatura libertar-se imediatamente. Mesmo um pedaço de palha sobre as linhas de um círculo destrói seu poder. Felizmente, a criatura não pode fazer absolutamente nada com o círculo, pois a mágica da barreira a impede disso.

Uma vez capturada, a criatura pode ser mantida por tanto tempo quanto o mago ousar (lembre-se do perigo de alguma coisa quebrar o círculo de proteção!). Tanto a criatura como seus ataques e poderes estão confinados ao círculo. O mago pode oferecer suborno, usar promessas ou fazer acordos para obter um serviço da criatura cativa.

O Mestre irá, então, estabelecer um número de 0 a 6 para o que quer que o mago tenha dito à criatura, sendo mais persuasivo com 6. Esse número é então subtraído da Inteligência do ser cativo. Se a criatura passar em um teste de Inteligência contra a sua Inteligência ajustada, ela recusa-se a servir. Novas ofertas, subornos, etc., ou mesmo os antigos, podem ser oferecidos novamente 24 horas mais tarde, quando a Inteligência do monstro terá baixado 1 ponto devido ao confinamento.

Isso pode se repetir até que a criatura comprometa-se com o mago, liberte-se ou até que o mago decida livrar-se dela através de alguma magia. A criatura não concordará com exigências impossíveis e comandos pouco razoáveis.

Uma vez que tenha realizado um único serviço, o ser precisa apenas avisar ao mago e será imediatamente enviado de volta para o lugar em que estava.

A criatura pode buscar vingança mais tarde.

A Esfera Gélida de Otiluke
(Alteração, Evocação)

Alcance: Especial
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa é uma magia de múltiplos propósitos, e de poder considerável. Se desejar, o mago pode produzir qualquer um dos seguintes efeitos:

A) *Esfera Congelante:* É um pequeno globo de matéria com temperatura de zero absoluto, que se espalha em contato com água, ou outro líquido composto principalmente por água, congelando-a até uma profundidade de 20 centímetros em uma área igual a 30 metros quadrados por nível do mago.

O componente material é uma fina lâmina de cristal de mais ou menos 5 centímetros quadrados.

B) *Raio Gelado:* A magia pode ser usada como um fino raio de frio, que sai da mão do mago e atinge uma distância de 10 metros por nível de experiência. Ele atinge uma única vítima, infligindo 1d4+1

pontos de dano por nível do mago. A vítima tem direito a um *teste de resistência* contra magias e, se passar, não receberá dano algum (o raio é tão fino que um sucesso presume que o mago errou o alvo). Se não acertar a vítima escolhida, o raio prossegue seu trajeto. Qualquer outro em seu caminho deve fazer o teste, ou sofrer o dano apropriado.

O componente material é uma safira branca de pelo menos 1.000 po.

C) *Globo de Frio:* Esse efeito cria um pequeno globo do tamanho de uma pedra de funda, que é fria ao toque, mas não causa dano. O globo pode ser arremessado, tanto com as mãos, a uma distância de 40 metros (considerada distância de curto alcance), quanto por uma funda. O globo quebra com o impacto, causando 6d6 pontos de dano de frio sobre todas as criaturas em um raio de 3 metros (metade do dano se passarem em um *teste de resistência* contra magias). Use a tabela de projéteis de área do *Livro do Mestre* para descobrir onde cai a esfera. Note que, se o projétil não for arremessado em uma rodada por nível do mago, ele se rompe e causa o dano descrito acima. Esse efeito de tempo pode ser utilizado contra perseguidores, mas pode ser igualmente perigoso para o mago e seus companheiros.

O componente material é um diamante de 1.000 po.

Extensão III
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Essa magia é semelhante ao efeito da *Extensão I*. mas dobrará a duração de magias do 1º ao 3º círculos, e aumentará a duração de magias do 4º ou 5º círculos em 50%.

Globo de Invulnerabilidade
(Abjuração)

Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Esfera de 1,5 metro de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Esse efeito cria em volta do mago uma esfera mágica imóvel e bruxuleante, que impede a entrada de efeitos de magias do 1º ao 4º círculos. Isso inclui poderes mágicos inatos e efeitos de dispositivos. Entretanto, qualquer magia pode ser lançada de dentro do globo, e ela irá do mago até a vítima sem o menor problema, e sem causar dano à esfera. Magias do 5º círculo ou de círculos superiores não são afetadas pelo *Globo*, e ele pode ser destruído por *Dissipar Magia*.

O componente material é uma bolinha de vidro ou cristal, que se estilhaça ao término do efeito.

Ilusão Permanente
(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: Cubo de 6 metros + cubo de 3 metros/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Quando essa magia é lançada, o mago produz uma ilusão com componentes visuais, térmicos, olfativos e sonoros. A imagem criada pode reproduzir a aparência de qualquer objeto, criatura ou Força, desde que permaneça nos limites da área de efeito. A ilusão afeta qualquer criatura que a observe, ao ponto das vítimas sofrerem dano se caírem em um buraco ilusório cheio de estacas afiadas, criado pela magia.

Criaturas que tentem duvidar da ilusão ganham direito a um *teste de resistência* à magia. Se forem bem-sucedidas, elas verão a aparência real do objeto afetado e, se puderem comunicar efetivamente o fato aos seus associados, esses receberão um bônus de +4 em seus testes de resistência. Criaturas que não estejam sentindo os efeitos da magia (seres cegos, surdos, etc.) não serão afetados, até que o percebam de alguma forma. A ilusão está sujeita a *Dissipar Magia*.

O componente material é um pouco de lã.

Ilusão Programada
(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: Cubo de 6 metros + cubo de 3 metros/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa magia cria um *Força Espectral* que se ativa com um comando, ou quando ocorre um evento específico. A ilusão tem elementos sonoros, olfativos, visuais e térmicos, e pode reproduzir qualquer objeto. criatura ou Força, desde que a imagem permaneça nos limites da área de efeito. O evento que detona o início do efeito poderá ser tão genérico ou detalhado quanto o mago desejar, Por exemplo: "Comece apenas quando uma mulher humana idosa carregando um saco de biscoitos, sentar-se de pernas cruzadas a 30 centímetros desse ponto". Esses gatilhos visuais podem reagir a uma personagem utilizando a perícia Disfarce. A distância de comando é de 5 metros por nível do mago. Por exemplo, um mago de 12º nível, poderia definir um gatilho a, no máximo, 60 metros da ilusão. A magia não pode distinguir criaturas invisíveis, nem *tendência*, nível, dados de vida ou classe, exceto através da aparência externa. Se desejado, o efeito pode ser ativado por uma palavra ou ruído específico. A magia dura até que a ilusão seja ativada. Uma vez que isso ocorra, o efeito ilusório durará uma rodada por nível do mago.

Criaturas que tentem duvidar da ilusão ganham direito a um *teste de resistência* à magia. Se forem bem-sucedidas, elas verão a verdade e, se puderem comunicar o fato a seus associados, esses receberão um bônus de +4 em seus *testes*. Criaturas que não estejam sentindo os efeitos da magia (seres cegos, surdos, etc.) não serão afetados, até que o percebam de alguma forma. A ilusão está sujeita a *Dissipar Magia*.

O componente material é um pouco de lã.

Lendas e Histórias
(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Nenhuma

Lendas e Histórias é utilizada para obter informações lendárias sobre um lugar, pessoa ou coisa conhecida. Se a pessoa ou coisa estiver próxima, ou se o mago estiver no local em questão, a possibilidade da magia produzir resultados é maior e o tempo de execução é de apenas 1d4 turnos. Se apenas algumas informações detalhadas sobre a pessoa, coisa ou lugar forem conhecidas, o tempo de execução é

1d10 dias. Se rumores forem tudo que o mago tiver para começar, o tempo é 2d6 semanas.

Durante a execução, o mago não pode engajar-se em atividades não rotineiras (comer, dormir, etc.). Uma vez completa, a adivinhação diz se o material lendário está disponível. Ela frequentemente revela o lugar onde está esse material – fornecendo o nome do local, um poema ou uma charada. Algumas vezes o efeito oferece informações sobre a pessoa, lugar ou coisa (quando o objeto da magia está próximo), mas os dados sempre vêm em forma enigmática (poesia, charada, anagrama, cifra, sinal, etc.).

A magia é executada com incenso e tiras de marfim formando um retângulo. Além disso, algum item valioso para o mago deve ser sacrificado – uma poção, pergaminho mágico, item mágico, etc. Naturalmente, *Lendas e Histórias* revela informação apenas se a pessoa, lugar ou coisa for digna de nota, ou lendária.

Suponha que Delsenora encontrou uma espada extremamente bem-feita. Ela irradia mágica, mas o uso de *Identificação* não revelou informação alguma. Mesmo oferecê-la a um guerreiro de confiança não funcionou, pois a espada não revelou poder especial. Finalmente, Delsenora recitou *Lendas e Histórias* esperando obter mais informações. Como a espada estava à mão, o efeito completou-se em três turnos. Em sua mente, surge a mensagem: "Outrora essa foi a espada daquele que aguarda pela época de maior perigo para Albion, quando para sua mão ela voará novamente. Justa foi a mão que me deu e justa foi a mão que me reclamou". Com certeza, percebe Delsenora, esse deve ser um item muito poderoso, já que a magia lhe deu apenas uma resposta enigmática. Mas quem é aquele que espera? E onde fica Albion? Para obter maiores informações, Delsenora terá que recitar mais magias. Mas o processo demorará muito mais, pois agora só existem informações vagas.

Magia da Morte
(Necromancia)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Um cubo de 10 metros/nível
Tempo de Execução: 65
Componentes: V, G, M
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, ela retira a força vital das criaturas na área de efeito instantânea e irrevogavelmente. Tais criaturas só poderão ser ressuscitadas por *Desejo*. O número de criaturas afetadas depende dos dados de vida.

Dados de Vida da Criatura	Máximo de criaturas afetadas
Menos de 2	4d20
2 a 4	2d20
4+1 a 6+3	2d4
6+4 a 8+3	1d4

Se criaturas com dados de vida diferentes forem atacadas pela *Magia da Morte*, jogue os dados (4d20) para determinar o número de criaturas de menos de 2 DV que são afetadas- Se o número obtido for maior que o número de seres, aplique o que sobrar para as criaturas com mais dados de vida, de acordo com a tabela.

Dados de Vida da Criatura	Fator de Conversão (FC)
Menos de 2	1
2 a 4	2
4+1 a 6+3	10
6+4 a 8+3	20

Em outras palavras, subtraia do resultado dos 4d20 o número de criaturas com menos de 2 dados de vida (essas criaturas morrem). Se sobrarem pontos, subtraia 2 para cada criatura que tenha entre 2 e 4 dados de vida (elas também morrem). Se ainda sobrarem pontos, subtraia 10 para cada criatura que tenha entre 4+1 e 6+3 dados de vida. e assim por diante. Continue até que todas as criaturas estejam mortas, todos os pontos dos dados tenham sido usados, ou até que os pontos remanescentes sejam inferiores a 50% do FC de qualquer criatura que tenha sobrado. Se os pontos remanescentes forem superiores a 50% do FC da criatura, ela morre.

Exemplo: um grupo misto de vinte goblins.,oito gnolls e quatro ogros, liderados por um gigante das colinas, entra na área de efeito da *Magia da Morte*. O resultado de 4d20 da um total de 53 pontos. Vinte deles eliminam os goblins (20 x 1 FC), dezesseis matam os gnolls (8 x 2 FC) e os outros 17 pontos matam dois ogros (10 pontos matam um deles e o restante é suficiente para matar o outro). Os outros dois ogros e o gigante das colinas não são afetados

Magia da Morte não afeta licantropos, mortos-vivos ou criaturas de outros planos

O componente material é uma pérola negra esmagada, com valor mínimo de 1.000 peças de ouro.

Magia Sombria
(Ilusão/Visão)

Alcance: 60 metros +10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa magia é parecida com *Magia de Sombras*, do 5º circulo, mas permite o lançamento de uma evocação parcialmente real de 4º ou 5º círculos (*Cone Glacial, Muralha de Fogo, Muralha de Gelo*, etc.). Se a simulação for reconhecida (um *teste de resistência* realizado com sucesso), efeitos que provoquem dano farão apenas 40% do dano obtido, com um mínimo de 2 pontos de dano por dado. *Neblina Mortal*, produzida através da *Magia de Sombra*, mata criaturas com menos de 2 dados de vida e causa 1d2 pontos de dano por rodada.

A Mão Vigorosa de Bigby
(Evocação)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

A Mão Vigorosa de Bigby é uma versão mais forte da *A Mão Interposta de Bigby*. O efeito cria uma mão com um tamanho que pode ir do humano (1,5 metro) até o abissal (7 metros), que se coloca entre o mago e um oponente escolhido. A mão move-se para permanecer entre os dois. a despeito das ações do mago, ou de como a criatura venha a tentai atravessar o bloqueio Além disso. *A Mão Vigorosa* também empurra o oponente Ela pode empurrar qualquer criatura pesando 250 quilos ou menos, diminuir para 3 metros por rodada a movimentação de criaturas que pesem entre 250 e 1.000 quilos e diminuir a movimentação de criaturas que pesem mais do que isso em 50%.

Uma criatura empurrada pela mão é afastada por uma distância equivalente ao alcance da magia, ou até que encontre uma superfície firme. A mão em si não causa dano algum. Ela tem CA 0 e tantos

pontos de vida quanto o mago em plena saúde, e some quando destruída. O mago pode ordená-la a parar (para libertar um oponente preso, por exemplo) ou dispensa-la quando desejar.

O componente material é uma luva.

Miragem Arcana
(Ilusão/Visão, Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Raio de 3 metros/nível
Componentes: V, G (M opcional)
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Nenhuma

Essa magia assemelha-se a *Abandono*, mas é mais poderosa e elaborada Ela permite ao mago fazer com que uma área pareça diferente do que é na verdade, dando-lhe a aparência de um cenário que ele já tenha visto. A magia dura enquanto o mago mantiver uma concentração mínima. Depois disso, o efeito continuará por um total de 1 hora, mais um turno adicional para cada nível do mago. Note que concentração mínima pode ser mantida durante conversação normal, mas não durante a execução de outra magia, em combate ou depois de receber um ferimento. Se o mago empregar um pequeno pedaço de qualquer coisa relacionada com o lugar usado para inspirar a ilusão, ela será quase real.

Na forma básica desse efeito, apenas um contato físico brusco, na ausência de meios mágicos, pode, talvez, desmascarar a ilusão, Na forma mais complexa, com o componente material, apenas métodos mágicos (magias, itens ou dispositivos) podem revelar a verdadeira natureza da imagem. Ambas as formas estão sujeitas à *Dissipar Magia*. Como em todas as ilusões poderosas, a mente da vítima provoca os efeitos apropriados sobre o corpo. Sob a influência desse efeito, uma pessoa poderia andar sobre carvão em brasa e pensar que está caminhando através de um refrescante riacho de águas rasas (e não sofreria dano!), jantar comida imaginária e realmente se sentir saciada ou dormir confortavelmente sobre uma cama de pedras afiadas pensando se tratar de um colchão de penas. A gravidade, no entanto, não é afetada pela magia. Uma ponte ilusória sobre um abismo não suportaria peso da vítima. Aqueles que testemunhassem o evento veriam apenas o súbito desaparecimento da infeliz criatura, e não ligariam o ocorrido com a ilusão, a menos que, de algum outro modo, viessem a desconfiar de uma magia em funcionamento.

Mover Terra
(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Nenhuma

Quando lançado, esse efeito desloca terra (argila, barro, areia) e os seus outros componentes. Com essa magia, aterros podem ser derrubados, pequenas colinas podem ser deslocadas e dunas, trocadas de lugar. Entretanto, saliências rochosas jamais podem ser derrubadas ou movidas. A área afetada determina o tempo de execução: para cada área de 40 metros x 40 metros e 3 metros de profundidade, um turno é necessário. A área máxima que pode ser afetada é de 240 metros x 240 metros, o que leva 2 horas. Se as características do terreno também tiverem que ser movidas – em comparação com simples escavações em bancos de areia ou barrancos –, é necessário que um elemental da terra seja convocado para ajudar. Toda a execução ou convocação deve estar completa para que qualquer eleito se manifeste. Como qualquer elemental da terra fará a maior parte do seu trabalho sob o solo, é improvável que ele seja interceptado ou interrompido. Caso isso ocorra, entretanto, o trabalho terá que ser interrompido até que o ser esteja novamente disponível. Se o elemental for destruído ou dispensado, a tarefa terá que se restringir a derrubar bancos de areia ou barrancos.

Esse efeito não pode ser utilizado para cavar túneis e, em geral, é muito lento para prender ou soterrar criaturas; ele é utilizado na maioria dos casos para cavar ou preencher fossos, ou para ajustar os contornos do terreno antes de uma batalha.

Os componentes materiais são uma mistura de solos (argila, barro, areia) em um saquinho, e uma lâmina de ferro.

Nota: Essa magia não quebra violentamente a superfície do solo. Ela faz com que a terra ondule suavemente e se adapte, até que o resultado desejado seja atingido. Árvores, casas e outras estruturas são pouco afetadas, salvo em casos de mudança na elevação e na topografia relativa.

Neblina Mortal
(Alteração, Evocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada por nível
Área de Efeito: 2 cubos de 3 metros/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria um nevoeiro denso, que tem a propriedade adicional de ser altamente ácido. Os vapores são mortais para as criaturas vivas, de forma que qualquer vegetação exposta morrerá grama e plantas pequenas em uma rodada, arbustos e similares em quatro, pequenas árvores em oito e árvores grandes em dezesseis. Vida animal sem imunidade ao ácido sofre dano de acordo com o tempo de exposição à nuvem:

1ª rodada	1 ponto
2ª rodada	2 pontos
3ª rodada	4 pontos
4ª rodada e seguintes:	8 pontos

Neblina Mortal lembra em muitos aspectos a *Névoa*: vapores ondulantes que podem ser removidos apenas por um vento muito forte. Qualquer criatura que tente atravessar a *Neblina Mortal* se move a um máximo de 30 centímetros por unidade de sua taxa de movimentação normal. *Lufada de Vento* não pode afetar a nuvem. *As magias Bola de Fogo*, *Coluna de Chamas* ou *Muralha de Fogo* podem consumir a *Neblina* em uma rodada.

Os componentes materiais são um punhado de ervilhas secas e moídas, casco de animais em pó e um ácido forte de qualquer tipo (incluindo vinagre altamente destilado e cristais ácidos), que deve ser adquirido de um alquimista.

Apêndice 3

Partir Água
(Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia dá ao mago a capacidade de fazer com que a água, ou outros líquidos similares, se abram à sua frente, formando uma passagem de 5 metros de largura. A profundidade e a extensão do corredor dependem do nível do mago, sendo que a cada nível é criado um corredor de 1 metro de profundidade por 10 metros de comprimento. A magia funciona até que sua duração expire, ou até que o mago decida encerrá-la. Se lançado embaixo d'água, o efeito cria um cilindro de ar com diâmetro e comprimento apropriados. Se utilizado diretamente sobre um elemental da água ou outra criatura com corpo baseado em água, a vítima receberá 4d8 pontos de dano e deverá passar em um *teste de resistência* à magia, ou fugirá em pânico por 3d4 rodadas.

Os componentes materiais são duas pequenas lâminas de vidro ou cristal.

Pedra em Carne
(Alteração)
Reversível

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa magia transforma qualquer tipo de pedra em carne e osso. Se a pedra em questão era anteriormente um ser vivo, não importando o seu tamanho, ela lhe restaura a vida (e os bens), embora a sobrevivência da criatura esteja sujeita ao *teste de colapso* tradicional. Pedra comum também pode ser transformada em carne (200 litros por nível do mago). Tal carne é inerte, a menos que uma força vital ou energia mágica esteja presente (por exemplo, a magia pode transformar um golem de pedra em um golem de carne e osso, mas uma estátua comum seria transformada num cadáver). Se lançada sobre rocha, o efeito pode criar um cilindro de um material com consistência carnosa, de 30 centímetros a 1 metro de diâmetro e até 3 metros de comprimento, permitindo que uma passagem seja escavada.

Os componentes materiais são um punhado de terra e uma gota de sangue.

O inverso, *Carne em Pedra*, transforma carne e osso de qualquer tipo em pedra. Todas as posses da vítima são lambem transformadas. Ela tem direito a um *teste de resistência* a magia para evitar o efeito. Se uma estátua criada por esse poder for danificada (rachaduras, erosão, etc.), a criatura (se algum dia retornar ao seu estado original) terá danos similares, deformidades, etc. O Mestre pode permitir que tais danos sejam reparados por algumas magias divinas de altos círculos, como *Regeneração*.

Os componentes materiais são limo, água e terra.

Projetar Imagem
(Alteração, Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros /nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago cria uma duplicata imaterial de si mesmo, projetando-a em qualquer ponto dentro do alcance do efeito. Essa imagem reproduz as ações realizadas pelo mago original. Para fazê-la agir de outro modo, o mago deve concentrar-se (sua movimentação cai pela metade e ele está impedido de fazer ataques).

A imagem pode-ser desfeita apenas através de *Dissipar Magia*, ou por um comando do mago; ataques passam diretamente através dela, e não a afetam. A imagem deve permanecer visível para o mago durante todo o tempo; se a visão do mago for obstruída, a magia termina. Note que, se o mago estiver invisível quando criar a imagem, ele estará produzindo uma réplica invisível ao menos enquanto durar o efeito da magia de invisibilidade (o mago pode lançar *Detectar invisibilidade* para ver a imagem, se quiser). Se o mago fizer uso de *Poria Dimensional*, *Teleportação*, *Mudança de Plano* ou qualquer efeito similar que quebre sua linha de visão, a magia terminará.

O componente material é uma pequena réplica (boneco) do mago.

Proteger Fortalezas
(Evocação, Alteração, Encantamento/Feitiço)

Alcance: 0
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3 turnos
Resistência: Nenhuma

Essa magia poderosa e especial é principalmente usada para defender a fortaleza do mago. Ela defende uma fortaleza de um andar de altura, e com uma base de 100 metros x 100 metros. O mago pode proteger uma área de vários andares reduzindo proporcionalmente a área da base, Os seguintes efeitos mágicos ocorrem na área protegida:

1. Todos os corredores ficam enevoados, e a visibilidade reduz-se a 3 metros,
2. Todas as portas são fechadas com *Fechadura Arcana*.
3. As escadas são preenchidas com teias do começo ao fim. Elas funcionam como a *Teia*, mas crescem de novo em um turno, se destruídas.
4. Em pontos onde houver escolha de direção como um cruzamento ou passagem lateral atua uma magia menor do tipo *Confusão*, que faz com que, em 50% dos casos, os intrusos acreditem estar indo na direção exatamente oposta àquela que estão seguindo.
5. A área inteira irradia poder místico. O uso normal de *Detectar Magia* torna-se impossível para aqueles com nível inferior ao do mago, e muito difícil para os outros.
6. Para cada nível de experiência do mago, uma porta é camuflada por ilusão, para que pareça uma parede plana.
7. Adicionalmente, o mago ainda pode utilizar um dos seguintes efeitos mágicos:

A) *Globos de Luz* em quatro corredores.
B) *Boca Encantada* em dois lugares.
C) *Névoa Fétida* em dois lugares.
D) *Lufada de Vento* em um corredor ou sala.
E) *Sugestão* em um lugar.

Note que os itens seis e sete só funcionam se o mago estiver totalmente familiarizado com a área protegida. *Dissipar Magia* pode anular, aleatoriamente, um dos efeitos para cada vez em que for executada. A magia *Remover Maldição* não funcionará.

Os componentes materiais são incenso, uma pequena medida de enxofre e óleo, um cordão amarrado, um pouco de sangue de umber hulk e um pequeno bastão de prata.

Reencarnação
(Necromancia)

Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Pessoa tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, um mago pode trazer de volta à vida uma pessoa que tenha morrido a não mais de um dia por nível de experiência do mago. A essência da pessoa morta e transferida para outro corpo, talvez muito diferente do original. Não é necessário fazer *teste de resistência*, colapso ou de *chance de ressurreição*. O corpo é tocado e uma nova encarnação da pessoa surgirá na área, em 1 dó turnos. A pessoa reencarnada se lembrará de sua vida anterior, mas a classe de personagem da nova encarnação pode ser bem diferente. A nova encarnação é determinada na tabela seguinte. Se uma raça de personagem for indicada, a pessoa reencarnada terá que ser recriada (as habilidades serão redefinidas nos dados).

Resultado de 1d100	Encarnação
01-05	Bugbear
06-11	Anão
12-18	Elfo
1°-23	Gnoll
24-28	Gnomo
29°33	Goblin
34-40	Meio-elfo
41-47	Halfling
48-54	Meio-orc
55-59	Hobgoblin
60-73	Humano
74-79	Kobold
80-85	Ore
86-90	Ogro
91-95	Ogro mago
96-00	Troll

Nota: Pessoas muito boas ou muito malignas não reencarnarão como criaturas de *tendência* gera oposta.

Os componentes da magia são um pequeno tambor e um pouco de sangue.

Repulsão
(Abjuração)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 rodada/2 níveis
Área de Efeito: 3 metros de largura, em uma direção
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago faz com que todas as criaturas na área de efeito sejam repelidas. A *Repulsão* ocorre na mesma velocidade em que a criatura tentar se aproximar do mago. A vítima continua a afastar-se por uma rodada completa, mesmo que isso a leve para fora do alcance. O mago pode designar uma nova direção para a área de efeito a cada rodada, mas o uso desse poder conta como ação principal na rodada.

O componente material é um par de pequenas barras de ferro magnetizadas, presas a duas estatuetas caninas, uma de marfim e a outra de ébano.

Sombras
(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada por nível
Área de Efeito: Cubo de 5 metros
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa magia é relacionada com as magias *Monstros de Sombras* e *Monstros Sombrios*. *Sombras* retira material do Plano das Sombras para formar ilusões quase reais de um ou mais monstros, criando até um dado de vida por nível do mago. Todas as *Sombras* criadas por

uma execução dessa magia devem ser do mesmo tipo, e têm 60% do total de pontos de vida das criaturas em que se baseiam. Aqueles que virem as sombras e falharem em seus *testes de resistência* à magia acreditam na ilusão.

As sombras são como os monstros reais no que diz respeito a CA e formas de ataque. Ataques especiais como petrificação e drenagem de nível não ocorrem de fato, mas uma vítima que acredite que as sombras são reais reagirá de acordo, até que seja tratada do efeito ilusório por *Cura Completa*, ou até que a ilusão seja destruída por *Dissipar Magia*. Aqueles que passarem no *teste de resistência* à magia vêem as sombras como imagens transparentes, sobrepostas a formas vagas e nebulosas. Essas formas têm CA 6 e causam apenas 60% do dano dos monstros verdadeiros em combate corpo a corpo.

Sugestionar Multidões
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 30 metros
Duração: 4 turnos + 4 turnos/nível
Área de Efeito: 1 criatura/nível
Componentes: V, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Anula

Sugestionar Multidões permite ao mago influenciar as ações de uma ou mais criaturas do mesmo modo que *Sugestão*. No máximo uma criatura pode ser influenciada para cada nível do mago, desde que todas estejam dentro do alcance de 30 metros. Mortos-vivos não são afetados por esse efeito. A sugestão deve ser a mesma para todas as vítimas, precisa ser razoável, e ter uma formulação clara e compreensível. Criaturas que passarem em um *teste de resistência* contra magias não serão afetadas. Os testes sofrem uma penalidade de -1; se apenas uma criatura for atacada, a penalidade vai a -4. Note que uma sugestão muito razoável pode aumentar a penalidade (-1, -2, etc.) se o Mestre desejar. *Sugestionar Multidões* pode continuar ativa por tempo considerável, caso o Mestre permita. Uma ação sugerida pode ser vinculada a circunstâncias específicas; se as circunstâncias não ocorrerem antes que a duração da magia expire, essa ação não será realizada.

Os materiais são uma língua de cobra e um pedaço de favo de mel, ou gota de óleo adocicado.

Tarefa
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Tarefa coloca um comando mágico sobre uma criatura (em geral humana ou humanóide) para que ela cumpra algum serviço, ou evite um certo ato ou curso de ação, conforme desejado pelo mago. A criatura deve ser consciente, inteligente, estar sob seu próprio livre-arbítrio e apta a compreender o mago. Embora *Tarefa* não possa compelir uma criatura ao suicídio ou outras ações que levariam a uma morte certa, o efeito pode provocar quase qualquer outro curso de ação. A criatura deve seguir as instruções dadas até que o serviço estabelecido pelo mago seja feito. Falha significa doença e morte em 1d4 semanas. Desvio ou desvirtuamento das instruções causa uma perda de pontos de Força correspondente até que o desvio termine.

Essa magia pode ser anulada através de *Desejo*, mas *Dissipar Magia* ou *Remover Maldição* não terão efeito. O seu Mestre decidirá detalhes adicionais, pois a execução desse efeito e o cumprimento da ordem estabelecida pelo mago são traiçoeiros, e qualquer Tarefa executada impropriamente falhará.

Tornar Raso
(Alteração)
Reversível

Alcance: 80 metros
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: Quadrado de 3 metros de lado, por nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: nenhuma

O mago que utilizar essa magia poderá fazer com que a água, ou outro fluido similar na área de efeito, afunde. O nível da água pode ser diminuído em 50 centímetros por nível de experiência do mago, até uma profundidade mínima de 3 centímetros. A água é rebaixada dentro de uma área quadrada, cujos lados têm 3 metros por nível do mago. Assim, um mago de 12º nível afeta um volume de 6 metros x 36 metros x 36 metros, um mago de 13º nível afetaria um volume de 6,5 metros x 39 metros x 39 metros, e assim por diante. Em massas de água extremamente largas e profundas, como o alto mar, o efeito cria um redemoinho que atrai navios e outras embarcações para baixo, colocando-os em perigo e impedindo-os de deixar a área afetada utilizando meios normais, enquanto durar a magia. Quando lançado sobre elementais da água, o efeito age como *Lentidão*: a criatura move-se a meia velocidade, e faz apenas metade do seu número normal de ataques por rodada. A magia não tem efeito sobre outras criaturas.

O componente material é um pequeno recipiente com pó.

O inverso, *Tornar Profundo*, faz com que água ou líquidos similares assumam sua posição natural mais alta (época das cheias, maré alta, etc.). Isso pode fazer com que navios encalhados flutuem, impedir que rios sejam ultrapassados ou até arrebentar pontes, se o Mestre o permitir. *Tornar Profundo* anula *Tornar Raso*, e vice-versa.

O componente material para *Tornar Profundo* é um pequeno recipiente com água.

A Transformação de Tenser
(Alteração, Evocação)

Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: O mago
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

A Transformação de Tenser é uma visão impressionante para todos os que não conhecem seu poder. Uma vez lançada, essa magia faz o mago passar por uma inacreditável transformação. O tamanho e a Força do mago aumentam até atingir proporções heróicas, e ele se torna uma formidável máquina de combate: um guerreiro furioso!

Os pontos de vida do mago dobram, e o dano recebido é subtraído, prioritariamente, dos pontos fornecidos pela magia. Uma vez que esses pontos tenham acabado, todo o dano subseqüente (aplicado aos seus verdadeiros pontos de vida) é dobrado. A CA do mago torna-se 4 pontos melhor do que era antes (CA 10 vai para CA 6. etc.), até um máximo de -10.

Os ataques do mago são os de um guerreiro do mesmo nível (o mago passa a usar os valores de combate reservados a guerreiros). O mago pode utilizar o cajado e a adaga como armas. A adaga pode ser usada duas vezes por rodada, cada ataque com sucesso causando 2 pontos de dano adicionais. O cajado pode ser usado apenas uma

vez por rodada. mas o bônus de +2 aplica-se à jogada de ataque e ao dano. O mago prefere o corpo a corpo a qualquer outra forma de ataque, e continua investindo até que todos os oponentes estejam mortos, que ele próprio seja morto, que a magia seja anulada ou que a duração acabe.

O componente material é uma *poção do heroísmo* (ou do *super-heroísmo*), que deve ser consumida pelo mago durante a execução.

Véu
(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 turno por nível
Área de Efeito: Cubo de 5 metros/nível
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Véu permite ao mago mudar, instantaneamente, a aparência de seus companheiros e da área circundante, ou criar um cenário ilusório tão perfeito que enganará até as criaturas mais inteligentes, a menos que elas usem *Visão da Verdade*, uma *gema da visão* ou dispositivo mágico similar. *Véu* pode fazer com que um cômodo suntuoso pareça ser um covil imundo, e mesmo as impressões táteis confirmam a ilusão visual. O grupo de companheiros poderia parecer com um conjunto misto de várias criaturas diferentes, etc. Se o cenário ilusório for criado, o toque de uma criatura não fará com que ele desapareça.

Visão da Verdade
(Adivinhação)

Alcance: Toque
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 20 metros
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Quando o mago utiliza essa magia, ele confere a quem a recebe a capacidade de ver todas as coisas como elas realmente são. O efeito penetra em escuridão normal e mágica. Portas secretas tornam-se óbvias. O invisível torna-se visível. Ilusões e aparições ficam transparentes. As alterações sofridas por seres metamorfoseados, encantados ou modificados surgem, evidentes. (A forma real aparece translúcida e sobreposta à forma aparente: um dragão dourado metamorfoseado em humano pareceria um humano com um dragão fantasmagórico e nebuloso ao seu redor.) Ao contrário de sua versão divina, esse efeito não pode determinar *tendência*.

O receptor dessa magia pode focalizar a visão para ver o Plano Etéreo ou áreas adjacentes de outros planos. *Visão da Verdade* não penetra objetos sólidos e não confere de modo algum uma "visão raios-X" ou equivalente. Além disso, seus efeitos não podem ser ampliados graças ao uso de outras magias.

O componente material é um ungüento para os olhos feito do pó de um cogumelo muito raro, açafrão e gordura. Ele não custa menos que 300 po por dose, e deve ser envelhecido por 1d6 meses.

Vitrificação
(Alteração)

Alcance: Toque
Tempo de Execução: 1 rodada
Resistência: Nenhuma
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o mago pode enxergar através e um pedaço de metal, madeira ou pedra, ou mesmo transformar uma dessas substâncias em um material transparente, como será visto a seguir. Normalmente, até 10 centímetros de metal, 20 centímetros de pedra e 1 metro de madeira podem se tornar transparentes graças ao efeito, que não afetará ouro, chumbo ou platina. O mago pode fazer com que *Vitrificação* funcione apenas para si mesmo, ou pode criar uma substância transparente de fato, produzindo uma janela de mão única (isto é, os seres do outro lado do material não conseguem ver o mago, embora ele possa observá-los) no material afetado. Ambos os casos produzem uma área de observação de 1 metro de largura por 50 centímetros de altura. Se uma janela for criada, ela terá a mesma Força do material original.

O componente material é um pequeno pedaço de cristal ou vidro.

Magias Arcanas do 7º Círculo

Andar nas Sombras
(Ilusão, Encantamento)

Alcance: Toque
Duração: 6 turnos/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Para utilizar essa magia, o mago deve estar em uma área extremamente sombria. O mago e qualquer criatura que ele toque serão transportados para a borda do plano Material Primário, na fronteira do Plano das Sombras. Nessa região, o mago pode se mover a até 7 quilômetros por turno, movendo-se normalmente nas bordas do Plano das Sombras, mas muito rápido em relação ao plano Material Primário. Quando atingir o local desejado (esse momento é pressentido), o mago só precisa sair da fronteira com o Plano das Sombras e voltar ao seu próprio plano para atingir a destinação desejada. Essa é uma forma muito rápida de se viajar.

Andar nas Sombras também pode ser utilizada para atingir outros planos que tangenciem o Plano das Sombras, mas isso requer um viagem potencialmente perigosa. Qualquer criatura tocada pelo mago quando o efeito é lançado também faz a transição para a Fronteira do Plano das Sombras, e pode optar entre seguir o mago, vagar pela Terra da Sombra ou voltar ao plano Material Primário (50% de chance para cada resultado caso ela se perca ou seja abandonada). Criaturas que não desejam fazer a transição recebem um *teste de resistência* à magia. Se passarem, o efeito é anulado.

Banimento
(Abjuração)

Alcance: 20 metros
Duração: Instantânea
Área de Efeito: 1 ou mais criaturas num raio de 20 metros
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Especial

O efeito *Banimento* permite expulsar alguma Força extraplanar que esteja no plano de existência mago. O efeito é instantâneo, e a vítima não pode regressar, a menos que seja convocada por magia, ou encontre um meio especial de saída em seu próprio plano. Até dois dados de vida ou níveis de criatura podem ser banidos para cada nível do mago. O mago deve dizer o nome do tipo da criatura a ser banida e, se existir, o nome próprio do indivíduo, e o título também. Em qualquer caso, a proteção contra magia da criatura deve ser vencida para que o efeito funcione.

Os componentes materiais são substâncias perigosas, desagradáveis ou opostas à natureza da(s) vítima(s) da magia. Para cada substância incluída, o receptor perde 5% da sua proteção contra magia, e sofre um redutor de -2 no seu *teste de resistência* à magia. Por exemplo, se ferro, água benta, um diamante e um ramo de rosmarinho fossem utilizados no banimento de uma criatura que odiasse essas coisas, ela faria o seu *teste de resistência* com um redutor de -8 (quatro substâncias multiplicado pelo fator -2). Itens especiais, como o pêlo da cauda de um ki-rin ou penas de couatl podem ser usados para aumentar o fator para -3 ou -4 por item. Em contraste, o cabelo de um titã ou visco benzido por um druida podem reduzir o fator dessa mesma criatura para -1. Se a criatura passar no *teste de resistência* à magia, o mago é atingido por um ricochete de energia, sofre 2d6 pontos de dano e é tonteado por uma rodada.

Bola de Fogo Controlável
(Evocação)

Alcance: 100 metros +10 metros/nível
Componentes: V, G, M
Duração: Especial
Tempo de Execução: 7
Área de Efeito: Globo com 5 metros de raio
Resistência: ½

Essa magia cria *Bola de Fogo* especial, com um bônus de +1 em cada dado de dano, e que pode explodir imediatamente, ou em até cinco rodadas depois de lançada, de acordo com o desejo do mago. Em outros aspectos, é exatamente igual ao efeito de *Bola de Fogo*.

Controlar Mortos-Vivos
(Necromancia)

Alcance: 20 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 3d4 rodadas+1 rodada/nível
Tempo de Execução: 1 rod.
Área de Efeito: 1d6 mortos-vivos
Resistência: Especial

Essa magia permite ao mago controlar 1d6 mortos-vivos por um curto período. Ao executar o efeito, o mago seleciona um ponto dentro do alcance. Os mortos-vivos mais próximos desse ponto são afetados, até que seu total de dados de vida se iguale ao nível do mago, ou que seis monstros sejam afetados, mortos-vivos com menos de três dados de vida são controlados automaticamente. Aqueles que tiverem mais dados de vida que isso, recebem um *teste de resistência* à magia, e os que passarem não serão controlados. A despeito do sucesso ou falha no teste, todos contam para o limite de dados de vida do efeito.

As criaturas sob controle do mago só podem receber ordens se estiverem em alcance de audição. Não há comunicação telepática entre o mago e os mortos-vivos. Mesmo que não haja alguma forma possível de comunicação, os mortos-vivos não atacarão o autor da magia.

Quando a magia expirar, os mortos-vivos voltarão a se comportar normalmente; aqueles que tiverem Inteligência irão se lembrar do controle exercido pelo mago.

Os componentes materiais são um pedaço de osso, e um de carne crua.

A Convocação Instantânea de Drawmij
(Conjuração/Convocação)

Alcance: Infinito + especial
Componentes: V, G, M
Duração: Instantânea
Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: 1 objeto pequeno
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago teletransporta um item específico de virtualmente qualquer lugar direto para suas mãos. O objeto não pode ser maior que uma espada, nem pesar mais que um escudo (mais ou menos 5 quilos); também não pode se tratar de um ser vivo. Para preparar o efeito, o mago deve segurar uma gema valendo, no mínimo, 5.000 po em sua mão, e proferir toda a fórmula, com exceção da última palavra mágica. Para ativar o teletransporte, o mago deve pronunciar a última palavra e esmagar a gema. O item desejado é então imediatamente transportado para a mão direita ou esquerda do mago, como ele desejar. O item precisa ter sido previamente tocado e nomeado durante a fase inicial da magia, e apenas esse item é convocado por ela. A gema utilizada para ativar o efeito tem uma inscrição mágica, com o nome do item a ser convocado. A inscrição é invisível e ilegível para todos (exceto através de *Ler Magias*), exceto para o mago que preparou a magia.

Se alguma criatura estiver de posse do item, a magia não funciona, mas o mago fica automaticamente sabendo quem está com o objeto, e aproximadamente onde a criatura estava quando a convocação talhou. Itens podem ser convocados de outros planos de existência, mas apenas se não estiverem sob a posse (não necessariamente física) de outra criatura. Para cada nível de experiência acima do 14°, o mago pode alcançar, com essa magia, um item que esteja até a um plano de distância daquele em que a convocação é feita (um plano de distância no 14°, dois planos no 15°, etc.) Portanto, um mago de 16º nível poderia convocar um item mesmo que estivesse na segunda camada de um dos planos externos (veja o *Livro do Mestre*). Note que proteções. barreiras especiais ou fatores que bloqueiam a *Teleportação* ou *Mudança de Plano* podem também bloquear a ação desse efeito. Objetos dentro da *Arca Secreta de Leomund* não podem ser recuperados com a utilização dessa magia.

Nota: Se o item tiver uma marca arcana (veja *Runa Arcana*), ele poderá ser convocado de qualquer lugar no mesmo plano do mago, a menos que certas condições locais impeçam isso. Além do mais, os detalhes sobre a localização do item tornam-se mais específicos, e passa a ser mais fácil encontrá-lo através de magias de busca e espionagem.

Convocar Criaturas V
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 70 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 6 rodadas +1 rodada por nível
Tempo de Execução: 6
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

Essa magia é uma versão melhorada do efeito do 3º círculo *Convocar Criaturas I*. Ela convoca 1d3 monstros de 5º nível, que aparecem dentro do alcance da magia e atacam os inimigos do mago até que ele os mande parar, a magia termine ou os monstros morram. Essas criaturas não fazem *testes de moral*, e desaparecem quando são destruídas. Se não houver inimigos para enfrentar, os monstros convocados podem obedecer às outras ordens do mago – desde que esse possa se comunicar com eles, e as criaturas estejam fisicamente aptas para a tarefa.

Os componentes materiais são uma sacolinha e uma pequena vela (não necessariamente acesa).

Cubo de Força
(Evocação)

Alcance: 10 metros a cada 2 níveis
Componentes: V, G + esp.
Duração: 6 turnos +1/nível
Tempo de Execução: 3-4
Área de Efeito: Cubo de 5 metros
Resistência: Nenhuma

Essa poderosa magia permite ao mago trazer à existência um *Cubo de Força*, que tem uma diferença fundamental em relação ao item mágico de mesmo nome: ele não é constituído por paredes sólidas de Força, e sim por grades de Força separadas por intervalos de 2 centímetros. É, portanto, uma gaiola no lugar de um espaço fechado. Criaturas capturadas na área de efeito são presas, a não ser que consigam passar entre as barras. Obviamente, a gaiola não impede a passagem de magias ou Sopro-de-Dragão.

Uma criatura com proteção contra magia tem uma única chance de escapar da gaiola. Se passar no *teste de proteção*, escapa; caso contrário, o ser está aprisionado. Note que um teste feito com sucesso não destrói a gaiola, nem permite que outras criaturas (exceto familiares) escapem junto com o monstro. A gaiola de torça é vulnerável a *Dissipar Magia*, e deixa de existir no final do tempo de duração da magia.

Através de uma preparação especial durante a memorização, o *Cubo de Força* pode ser alterado para *Cela de Força*. O *Cubo* criado tem 3 metros de lado, e o efeito lembra o item *Cubo de Força* em todos os aspectos, salvo nas diferenças comuns entre uma magia formulada e a magia de um dispositivo, o que inclui os métodos de dissipar seu poder.

Embora a execução de ambas as versões do efeito não requeira nenhum componente material, o estudo necessário para memorizá-lo exige que o mago utilize o pó de um diamante de no mínimo 1.000 po para delinear o desenho do cubo ou gaiola que se pretende criar, através da magia. O pó de diamante é totalmente consumido na memorização: depois de completo o estudo, o mago precisa atirar o pó ao ar, onde as partículas desaparecerão.

Dedo da Morte
(Necromancia)

Alcance: 60 metros
Componentes: V, G
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: 1 criatura
Resistência: Anula

Dedo da Morte suga a energia vital de sua vítima. Se a magia funcionar, o alvo não poderá ser ressuscitado ou revivido. Além disso, se aplicada em vítimas humanas, a magia inicia uma série de mudanças no cadáver. Passados 3 dias, essas mudanças permitem que o mago anime o corpo como um zumbi vudu, sob seu controle. A criação do zumbi se dá através de um ritual que custa pelo menos 1.000 po, mais 500 peças para cada vítima. As mudanças podem ser revertidas antes do ritual através de um *Desejo Restrito* ou magia similar, lançada diretamente sobre o corpo. Um *Desejo* será capaz de trazer o corpo de volta à vida.

O mago recita a fórmula do *Dedo da Morte* e aponta o seu dedo indicador para a vítima. Se ela não passar em um *teste de resistência à magia*, a morte é instantânea. Se passar, o alvo, ainda assim, sofre 2d8 +1 ponto de dano. Se o alvo morrer devido a esse dano, nenhuma mudança interna ocorre, e a vítima pode ser ressuscitada normalmente.

Desejo Restrito
(Conjuração/Convocação, Invocação/Evocação)

Alcance: Ilimitado
Componentes: V
Duração: Especial
Tempo de Execução: Especial
Área de Efeito: Especial
Resistência: Especial

Desejo Restrito é uma magia muito potente, mas difícil de se usar. Ela cumprirá literalmente – mas apenas parcialmente ou por tempo limitado – um desejo do mago. A realidade do passado, presente ou futuro poderia ser alterada (possivelmente apenas para o mago, se ele não for muito cuidadoso ao formular o pedido) em alguma maneira limitada. O uso de um *Desejo Restrito* não irá alterar significativamente as real idades superiores, e nem trará riqueza ou experiência diretamente A magia pode, por exemplo, recuperar alguns pontos de vida (ou todos, por tempo limitado) que o mago tenha perdido, diminuir as chances de acertar e os danos causados pelos inimigos, aumentar a duração de algum efeito mágico, fazer com que uma criatura se torne amigável em relação ao mago, imitar uma magia do 7º círculo, ou menos, e assim por diante (veja *Desejo*). Ambição e avareza, em geral, transformam-se em desastre para o mago. O tempo de execução é baseado no tempo que a criatura leva para formular seu pedido (jogadores inteligentes decidem o que querem dizer antes de utilizar a magia.) Em geral, o tempo é uma rodada (a maior parte dela é usada para se decidir o que dizer). Executar essa magia envelhece o mago em 1 ano para cada 100 anos do seu período de vida regular (veja a Tabela no Capítulo 2).

Desvanecimento
(Alteração)

Alcance: Toque
Componentes: V
Duração: Especial
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: 1 objeto
Resistência: Nenhuma

Quando o mago emprega essa magia, ele faz com que um objeto desapareça (isto é, seja teletransportado, como na *Teleportação*). O receptor deve pesar menos de 25 quilos por nível do mago. Por exemplo, um mago de 14- nível poderia fazer com que um item de até 350 quilos desaparecesse e ressurgisse na localização desejada. O volume máximo de material afetado é 1 metro cúbico (1.000 litros) por nível do mago. Portanto, peso e volume limitam o efeito. Um objeto que exceda qualquer um dos dois limites causará a falha imediata da magia.

Se o mago assim desejar, o objeto pode ser enviado para as profundezas do plano Etéreo. Nesse caso, o ponto em que o material desapareceu permanece irradiando uma leve aura mágica, até que o item seja recuperado. *Dissipar Magia* lançada com sucesso nesse ponto fará com que o objeto volte. O *Desvanecimento* não funciona contra criaturas ou energias mágicas.

Há uma chance de 1% de que o objeto seja desintegrado, e não transportado. Há também uma chance de 1% de que criaturas do plano Etéreo ganhem acesso ao plano Material Primário, através da conexão estabelecida pelo *Desvanecimento*.

Apêndice 3

Enfeitiçar Plantas
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 30 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Anula

Essa magia permite ao mago controlar as formas de vida vegetais, e se comunicar com esses seres, que obedecerão às instruções do mago da melhor forma que puderem. O feitiço afetará as plantas em uma área de 10 x 3 metros. Embora o efeito não conceda às plantas nenhum poder extra, os vegetais usarão todos os recursos disponíveis para obedecer ao mago: se as plantas na área de efeito possuírem poderes incomuns ou especiais, eles serão empregados da forma que o mago ordenar. Por exemplo, esse feitiço pode duplicar os efeitos de *Constrição*.

O *teste de resistência* aplica-se apenas a plantas inteligentes, e é feito com um redutor de -4. Os componentes materiais são um pouco de humo, uma gota de água e uma folha ou rebento.

A Espada de Mordenkainen
(Evocação)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada /nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago materializa um plano tremeluzente de energia, similar à uma espada. Ele pode controlar mentalmente essa arma (mas nesse meio-tempo o mago não pode fazer mais nada, além de se mover), fazendo-a flutuar e atacar como se estivesse sendo usada por um guerreiro com metade do nível do mago, isto é, um mago de 14º nível usará a espada como um guerreiro de 7º nível (use a tabela de guerreiro para calcular as jogadas de ataque). A espada não possui bônus mágico de ataque, mas pode atingir quase todo tipo de oponente, incluindo aqueles que só podem ser feridos por armas +3, adversários astrais, etéreos ou fora de fase. Ela atinge qualquer Categoria de Armadura em um resultado de 1º ou 20 no 1d20 e faz 5d4 pontos de dano em inimigos de tamanho humano ou menor, e 5d6 pontos em oponentes de tamanho maior que o humano. A espada existe até que expire a duração da magia, ou até que o mago a dispense.

O componente é uma espada de platina em miniatura, com empunhadura e guarda feitos de cobre e zinco. A miniatura custa 500 po para se construir, e desaparece quando a magia se completa.

Estátua
(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 1 hora por nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Especial

Quando uma *Estátua* é lançada, o mago ou a criatura tocada são aparentemente transformados em pedra, junto com suas roupas e equipamentos. A transformação inicial de carne e osso em pedra leva uma rodada completa depois da execução da fórmula. Durante essa metamorfose, o ser afetado deve fazer um *teste de resistência*, obtendo 82% ou menos no d100. Cada ponto de Constituição reduz em 1 ponto o resultado dos dados. Se falhar no teste, a pessoa morre. Passado esse perigo inicial, o receptor da magia torna-se idêntico a uma estátua de pedra, e o disfarce resiste a qualquer inspeção, embora uma leve aura mágica possa ser detectada, se isso for verificado.

Apesar de sua condição, o indivíduo afetado pode ver, ouvir e cheirar normalmente. Outras sensações são limitadas àquelas que afetariam uma substância dura como granito ou seja, se uma lasca for arrancada da pedra, isso irá significai um ferimento leve; se um braço da estátua for quebrado, o ferimento passa a ser sério.

Alguém sob o efeito da *Estátua* pode instantaneamente voltar ao seu estado normal, executar ações e então voltar ao estado de estátua, se o desejar, pela duração da magia.

Os componentes materiais são limo, areia e uma gota d'água agitada por uma barra de ferro.

Forma Plana
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: O mago
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa magia faz com que o mago tenha apenas duas dimensões, altura e largura, mas não profundidade. Isso o torna invisível quando ele fica de lado. Essa invisibilidade só pode ser detectada através de *Visão da Verdade* ou método similar. Além disso, o mago bidimensional pode atravessar os espaços mais estreitos, desde que eles tenham a altura apropriada – passar entre uma porta e o seu batente é muito fácil. O mago pode realizar qualquer ação normalmente. Ele pode virar de lado e ficar invisível, mover-se nesse estado, reaparecer na rodada seguinte e lançar uma magia desaparecendo novamente na próxima rodada.

Note que o mago não pode ser afetado por nenhum ataque enquanto estiver virado, mas quando visível ele recebe o dobro do dano que porventura venha a sofrer. Além disso, o mago tem uma porção da sua existência transferida para o plano Astral enquanto a magia estiver ativada, e está sujeito a ser percebido por criaturas de lá. Se isso acontecer, existe uma chance de 25% de que o mago seja puxado inteiramente para o plano Astral, devido ao ataque de uma criatura de lá. Tal ataque (e outros ataques recebidos no plano Astral) provocam dano normal.

Os componentes materiais são uma reprodução plana do mago, feita em marfim (que deve ser perfeita, enfeitada com ouro e gemas com um custo médio entre 500 e 1.000 po) e uma tira de velino. Conforme a fórmula é recitada, o mago amarra as duas pontas da tira e passa a imagem pelo centro do velino; os dois objetos desaparecem para sempre nesse momento.

Inverter a Gravidade
(Alteração)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 1 rodada /nível
Área de Efeito: 10 x 10 metros
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa magia reverte a gravidade de um local, fazendo com que objetos e criaturas na sua área de efeito "elevem-se" para cima. O efeito continua até que a duração acabe, ou até que o mago resolva encerrá-lo. Todos os impactos resultantes dessa "elevação" devem ser tratados em uma queda normal de altura equivalente. Ao final da

magia, criaturas e objetos caem novamente no solo. Como a alteração afeta uma área, objetos há dezenas ou mesmo centenas de metros no ar podem ser afetados.

Os componentes materiais são um imã e limalha de ferro.

Invisibilidade em Massa
(Ilusão/Visão)

Alcance: 10 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa é uma versão mais poderosa da *Invisibilidade Melhorada*, aperfeiçoada para uso em campo de batalha. Ela pode esconder criaturas em uma área de 60 x 60 metros. De trezentas a quatrocentas criaturas de tamanho humano, de trinta a quarenta gigantes ou de seis a oito dragões grandes podem ser escondidos nesse efeito, que se move com a unidade, e deixa de existir quando ela ataca. Indivíduos que deixam a unidade se tornam visíveis. O mago pode encerrar a magia com um comando.

Os componentes materiais são uma pestana e um pouco de goma arábica, sendo que o primeiro deve ser envolvido pelo último.

A Mansão Magnífica de Mordenkainen
(Alteração, Conjuração)

Alcance: 10 metros
Duração: 1 hora por nível
Área de Efeito: 100 metros/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7 rod.
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago cria uma morada extradimensional, onde a entrada é à partir de um único ponto no espaço, localizado no plano em que o efeito foi lançado. No ponto de entrada, observadores só notarão uma luz trêmula no ar, em uma área de 1,20 metro de largura por 2,5 metros de altura. O mago controla a entrada da mansão, e o portal é trancado e se torna invisível assim que ele entra. O mago pode abri-lo novamente pelo lado de dentro quando quiser. Quando os observadores tiverem cruzado a entrada, eles verão uma magnífica sala de espera, e outros numerosos cômodos. O lugar é mobiliado, e contém comida suficiente para prover um farto banquete para doze pessoas por nível do mago. Há um quadro completo de servos semitransparentes e obedientes, uniformizados e prontos para servir a todos que entram. A atmosfera é limpa, fresca e aconchegante. Uma vez que a mansão só pode ser atingida através do seu portal especial, as condições exteriores não a afetam, e nem as condições interiores passam para o mundo exterior. O repouso e o relaxamento são normais dentro da mansão, mas a comida não é. Ela parece excelente e muito nutritiva enquanto alguém está dentro da morada, mas uma vez do lado de fora, seus efeitos desaparecem imediatamente. Se alguém que estava repousando na mansão, deixou de consumir comida de verdade por um tempo razoavelmente grande, ao retornar ao mundo real essa pessoa será atacada por uma tome desesperada. Se comida real não for ingerida imediatamente para saciá-la, o Mestre pode passar a aplicar redutores por fadiga ou fome.

Os componentes materiais da magia são um portal em miniatura esculpido em marfim, um pedaço de mármore polido e uma pequena colher de prata.

(É bom mencionar que essa magia tem sido usada em conjunção com um portal normal, bem como com ilusões. Há evidências de que o projeto e o interior do espaço criado podem ser modificados para se adequar ao gosto do mago.)

A Mão Poderosa de Bigby
(Evocação)

Alcance: 10 metros por nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

A Mão Poderosa de Bigby é uma versão mais poderosa de *A Mão Vigorosa de Bigby*. Ela cria uma mão, cujo tamanho pode variar entre humano (1,5 metro) e abissal (7 metros), que surge e agarra uma criatura designada pelo mago. A mão pode imobilizar criaturas ou objetos de até 500 quilos, diminuir a 3 metros por rodada a movimentação de criaturas pesando entre 500 e 2.000 quilos, ou diminuir a movimentação em 50% se a criatura pesar até 8.000 quilos. A mão não causa dano. Sua CA é 0, ela tem tantos pontos de vida quanto o mago em saúde perfeita e desaparece quando destruída, O mago pode lhe ordenar a libertação de um oponente preso, ou dissipá-la quando quiser.

O componente material é uma luva de couro.

Palavra de Poder, Atordoar
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando *Palavra de Poder, Atordoar* é proferida, qualquer criatura, à escolha do mago, e imediatamente atordoada fica cambaleante, incapaz de pensar coerentemente ou de agir por um período que depende dos pontos de vida atuais da vitima. Obviamente, o mago precisa estar de frente para a criatura que deseja atordoar. A vítima, por sua vez, deve estar dentro do alcance de 5 metros por nível. Criaturas entre 1 e 30 pontos de vida são atordoadas por 4d4 rodadas: aquelas entre 31 e 60 pontos de vida são atordoadas por 2d4 rodadas: as que tiverem entre 61 e 90 pontos são atordoadas por 1d4 rodadas; e aquelas com mais de 90 pontos de vida não são afetadas. Note que o número atual de pontos de vida é usado, e não o valor máximo.

Passagem Invisível
(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 1 uso para cada dois níveis
Área de Efeito: Especial
Componentes: V
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o mago sintoniza o seu corpo com uma seção da parede, que é afetada de modo similar ao que seria pelo *Criar Passagem*. A passagem é invisível para todas as criaturas, exceto o mago, e apenas ele pode utilizá-la, desaparecendo quando entra na "porta". Se ele desejar, uma criatura de tamanho humano ou menor pode ser levada através da passagem, mas isso conta como um uso adicional da magia. Pela porta não passam luz, som ou efeitos mágicos, e o mago não pode ver através dela sem usá-la. Essa magia pode providenciar uma boa rota de fuga, embora certas criaturas, como as aranhas interplanares, possam segui-lo com facilidade. Uma

Apêndice 3

Gema da Visão da Verdade ou magia similar pode revelar a presença da porta, mas não permite o seu uso.

A passagem pode ser anulada apenas se um mago de nível superior ao do executor da magia empregar um *Dissipar Magia*, ou se diversos magos de nível mais baixo (mas cuja soma de níveis de experiência seja maior que o dobro do nível do mago que criou a porta) utilizarem *Dissipar Magia* em conjunto (esse é o único caso em que é possível combinar os efeitos dessa magia).

Há rumores de que essa magia tenha sido adaptada por um certo mago poderoso (ou magos) para criar portais renováveis (ou permanentes) que podem (ou não) ser sintonizados a indivíduos específicos (aliados) ou itens (como anéis).

Rajada Prismática
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 0
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Trapézio de 20 metros de comprimento, com 5 metros de largura no final e 1,5 metro na base
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 7
Resistência: Especial

Quando essa magia é utilizada, o mago lança de sua mão sete raios de luz coloridos e tremeluzentes, com todas as cores do espectro luminoso. Cada raio tem poderes e propósitos diferentes. Qualquer criatura com menos de 8 dados de vida, atingida por um dos raios, liça cega por 2d4 rodadas, além de receber outros efeitos.

Qualquer criatura na área de efeito será atingida por um ou mais raios. Para determinar qual raio atinge uma criatura, jogue 1d8.

Resultados da Rajada Prismática

1 = vermelho	5 = azul
2 = laranja	6 = anil
3 = amarelo	7 = violeta
4 = verde	8 = atingido por dois, jogue o dado novamente duas vezes, ignorando qualquer 8.

Cor do raio	Ordem do raio	Efeitos do raio
Vermelho	1°	causa 20 pontos de dano, teste de resistência contra magia para evitar a metade
Laranja	2°	causa 40 pontos de dano, teste de resistência contra magia para evitar a metade
Amarelo	3°	causa 80 pontos de dano, teste de resistência contra magia para evitar a metade
Verde	4°	teste de resistência contra veneno; falha significa morte, sucesso causa 20 pontos de dano por envenenamento
Azul	5°	teste de resistência contra petrificação ou transformação em pedra
Anil	6°	teste de resistência contra varinha, ou loucura
Violeta	7°	teste de resistência contra magia, ou enviado para outro plano

Refugiar Itens
(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: 1 semana + 1 dia/nível
Área de Efeito: Cubo de 50 centímetros por nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Especial

Objetos afetados por essa magia tornam-se invisíveis para todas as magias de detecção e localização, e para todas as formas de percepção visual. Esse efeito pode, portanto, mascarar uma porta secreta, um esconderijo de tesouros ou qualquer outra coisa. A magia não impede que o objeto seja descoberto pelo toque, ou por um *Robe dos Olhos* ou *Gema da Visão*. Se *Refugiar Itens* for utilizado sobre uma criatura que não deseja ser afetada. a vítima tem direito a um *teste de resistência* à magia. Criaturas vivas (e mesmo mortos-vivos) afetados entram em estado de animação suspensa, e só despertam quando o eleito terminar ou for dissipado.

Os componentes materiais são um cílio de basilisco, goma arábica e cal.

Reverter Magia
(Abjuração)

Alcance: 0
Duração: Até 3 rodadas por nível
Área de Efeito: O mago
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa poderosa abjuração reflete magias de volta ao seu mago original. Isso inclui efeitos recitados a partir de pergaminhos e poderes mágicos inatos, mas exclui efeitos de área não centrados diretamente no mago, efeitos mágicos provocados por toque e efeitos de varinhas, cetros, cajados, etc. Dessa forma, uma *Luz* lançada para cegar o mago protegido poderá ser refletida e cegar o mago original. A mesma magia, no entanto, não sofrerá nenhum efeito adverso se for utilizada para iluminar uma área, mesmo que essa área inclua o mago protegido.

De sete a dez círculos de magia são afetados pela reflexão. O número exato é definido pelo Mestre e ignorado pelo jogador, que nunca sabe se a magia vai funcionar bem.

Um efeito pode ser refletido apenas parcialmente divida o número de círculos remanescentes pelo número de círculos da magia a ser refletida, e descubra que fração do efeito é mandada de volta. O restante afeta o mago. Por exemplo, *Bola de Fogo* poderia ser lançada contra um mago que ainda tivesse um círculo de reflexão sobrando. Como *Bola de Fogo* é uma magia do 3º círculo, isso significa que 2/3 do efeito atingirão o mago, e o terço restante será refletido de volta ao autor do ataque. Se o dano obtido nos dados for 40 pontos, o mago protegido vai receber 27, e o atacante ficará com os 13 pontos restantes. Ambos podem fazer um teste de resistência à magia para dividir o dano recebido pela metade. Magias do tipo *Imobilizar* ou *Paralisarão* diminuir a velocidade de quem receber 50% ou mais do efeito mágico.

O componente material é um pequeno espelho de prata.

Se tanto o mago protegido quanto o atacante estiverem usando *Reverter Magia*, um campo de ressonância com os seguintes efeitos é criado:

Resultado de 1d100	Efeito
01-70	A magia se esgota sem nenhum efeito
71-81	A magia afeta a ambos, causando todo o dano possível
81-97	Ambos os efeitos de reflexão se tornam inoperantes por 1d4 turnos
98-00	Ambos os magos são sugados para o plano MaterialPositivo

Simulacrum
(Ilusão/Visão)

Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Nenhuma

Com o *Simulacrum*, o mago pode criar uma duplicata de qualquer criatura. A duplicata parece idêntica em todos os detalhes ao original, mas há diferenças: o simulacro tem apenas entre 51 e 60% (50% + 1d10%) dos pontos de vida da criatura original; existem também divergências de personalidade, e o original detém conhecimentos que a duplicata não possui. *Detectar Magia* ou *Visão da Verdade* revelarão a verdadeira natureza do simulacro, que permanece sob absoluto controle do mago que o criou. Não há elo telepático entre criador e criatura, logo deve haver alguma forma de comunicação para que as ordens sejam compreendidas. A magia produz a forma da duplicata, mas nesse estágio ela pode ser comparada a um zumbi. *Reencarnação* deve ser usada para lhe dar força vital, e um *Desejo Restrito* pode conceder à criatura de 40 a 65% dos conhecimentos e da personalidade da criatura original. O nível do simulacro é de 20 a 50% do nível da criatura original.

A duplicata é feita de gelo ou neve. A magia é lançada sobre essa forma inacabada, e alguma parte da criatura a ser reproduzida deve ser posta no interior da neve ou geio. Além disso, a magia requer pó de rubi. O simulacro não pode se tornar muito poderoso; ele não sobe de nível, e nem aumenta suas habilidades. Se destruída, a duplicata volta a ser gelo, e derrete. Danos ao simulacro podem ser reparados através de um processo complexo que dura pelo menos um dia, custa 100 peças de ouro por ponto de vida e requer um laboratório totalmente equipado.

Teleportação Exata
(Alteração)

Alcance: Toque
Duração: 1 hora por nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Esse efeito é semelhante à *Teleportação*. O mago pode transportar-se, juntamente com o peso descrito em *Teleportação*, para qualquer lugar do seu plano natal sem chance de erro. A magia permite também que o mago viaje para outros planos de existência, mas qualquer um deles é considerado, na melhor das hipóteses, como uma destinação "estudada com cuidado" (veja a Tabela na *Teleportação*). Isto porque se assume que o mago já tenha estado no plano em questão, e estudado cuidadosamente uma área para esse fim. A tabela da *Teleportação* é usada, com o conhecimento do mago a respeito de sua destinação sendo usado para determinar a chance de erro (exceção: veja *Auxílio Imediato*). O mago não pode fazer nada na rodada em que se materializa de um teletransporte.

Visão
(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: O mago
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Nos momentos em que sentir a necessidade de uma orientação sobrenatural, o mago deve utilizar *Visão*. Com essa magia, um mago pode apelar para o Poder do qual deseja ajuda e formular uma pergunta. A resposta será dada na forma de uma visão. Jogue 2d6. Se o total obtido estiver entre 2 e 6, o Poder se sentirá desrespeitado e obrigará o mago a prestar algum serviço, através de uma *Tarefa* ultra-poderosa, ou uma *Missão*, e nenhuma questão é respondida. Se o total estiver entre 7 e 9, o Poder se mantém indiferente, e o mago recebe uma visão menor, relacionada ou não com a pergunta. Um resultado de 10 ou mais indica que a visão desejada foi concedida.

O componente material é o sacrifício de alguma coisa de valor para o mago ou para o Poder consultado. Quanto mais precioso o sacrifício, melhores são as chances de sucesso. Um item muito precioso dá um bônus de +1 nos dados, um item extremamente precioso dá um bônus de +2 e um item inestimável soma +3.

Apêndice 3

Magias Arcanas do 8º Círculo

Aço Vítreo
(Alteração)

Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 8
Área de Efeito: Objeto tocado
Resistência: Nenhuma

Aço Vítreo transforma cristal normal e não-mágico em uma substância que tem a aparência do cristal, e é transparente, mas com a resistência do aço. Apenas uma pequena massa de cristal pode ser afetada – um máximo de 5 quilos por nível do mago e esse peso deve ser o do objeto como um todo: não se pode transformar apenas uma parte de um item. A CA da substância é 1. Os componentes materiais desse efeito são um pequeno pedaço de cristal e um pequeno pedaço de aço.

Afundar
(Encantamento, Alteração)

Alcance: 10 metros/nível
Componentes: V, G
Duração: Especial
Tempo de Execução: 8
Área de Efeito: 1 criatura ou 1 objeto de 30 centímetros cúbicos/nível
Resistência: Especial

Essa magia permite que o mago force uma criatura ou objeto a afundar no chão. Quando utiliza esse efeito, o mago precisa recitar a fórmula pelo menos até o final da rodada. Quando a rodada termina, a criatura ou objeto fica presa no ponto em que está, a não ser que obtenha sucesso em um *teste de resistência* contra magia (para uma criatura) ou contra *Desintegração* (para um objeto com propriedades mágicas). Itens não mágicos não podem resistir à essa magia. O receptor fica um pouco mais denso que o chão que o sustenta, se não obtiver sucesso.

O mago tem agora a opção de interromper a magia, e deixar a vítima como está. Nesse caso, o efeito dura quatro turnos, e então o receptor voltará ao normal. Se o mago decidir continuar a magia durante a nova rodada, o receptor continua afundando. Antes de qualquer ação na rodada, a vítima afunda um quarto de sua altura. Depois das ações do primeiro grupo, ela afunda metade de sua altura. Depois das ações do outro grupo, ela está soterrada até três quartos de sua altura. Ao final da rodada, a vítima afunda. Esse sepultamento deixa a vítima num estado de animação suspensa. Isso significa que ela não envelhece. O metabolismo da criatura virtualmente cessa, mas a vítima não é prejudicada. O ponto mais alto da vítima afunda tantos metros quantos o receptor tiver de altura. Um ser de 1,80 metro de altura fica com seu ponto mais alto a 1,80 metro abaixo da superfície, um objeto de 15 metros de altura fica com seu ponto mais alto a 15 metros abaixo do solo. Se o solo ao redor do receptor for removido de alguma forma, o receptor volta ao normal, mas não emerge sozinho. Magias como *Escavar*, *Pedra em Lama* e *Libertação* (reverso de *Aprisionamento*) não causarão dano à vítima, e frequentemente ajudarão a recuperá-la. Se um *Detectar Magia* for lançado sobre uma área onde um Enterrar foi utilizado, ele revela uma aura mágica de natureza indefinível, mesmo se a vítima estiver além do alcance do *Detectar Magia*. Se a vítima estiver dentro do alcance da detecção (o que é razoavelmente difícil), as escolas dessa magia podem ser determinadas.

Animação Ilusória
(Adivinhação, Ilusão)

Alcance: 0
Componentes: V, G
Duração: 1 hora/nível
Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: Cubo de 10 metros de aresta/nível
Resistência: Especial

Essa magia combina diversos elementos para criar uma proteção contra espionagem. Quando o mago lança esse efeito, ele pode determinar o que será e o que não será observável na área de efeito. A ilusão criada precisa ser definida em termos gerais, como os exemplos a seguir: o mago pode criar uma ilusão dele e de outra pessoa jogando xadrez durante toda a duração da magia, mas não pode fazer com que os jogadores parem, descansem, comam e voltem a jogar. Ele pode lazer com que uma encruzilhada pareça vazia e quieta enquanto seu exército passa por ela. O mago poderia também especificar que as tropas passassem despercebidas, de forma que, se um estranho entrasse na área de efeito, ele continuaria visível; o mago poderia ordenar que apenas o quinto homem de cada unidade fosse visível, ou que apenas a quinta unidade tosse visível. Uma vez que as condições são estabelecidas, elas não podem ser mudadas.

Tentativas de observar a área com magia ou bolas de cristal automaticamente mostram o que o mago determinou que seria visto, sem direito a um *teste de resistência*. A visão e o som são apropriados à ilusão criada, de forma que um bando de homens escondidos num pomar pode parecer com um pomar deserto, com passarinhos cantando. Uma observação direta, ou seja, com os próprios olhos, pode dar direito a um *teste de resistência* à magia, se houver uma razão para duvidar do que é visto. Obviamente, observadores ficariam desconfiados se um exército inteiro desaparecesse num ponto e reaparecesse em outro. Mesmo entrar na área da ilusão não garante um *teste de resistência*, bastando às criaturas escondidas tomarem o cuidado de ficar fora do caminho dos seres que estão acreditando na ilusão.

Antipatia/Simpatia
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 30 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 2 horas/nível
Tempo de Execução: 1 hora
Área de Efeito: Especial
Resistência: Especial

Essa magia permite que o mago faça com que um objeto ou criatura emita certas vibrações, de forma a atrair ou repelir um tipo específico de criatura ou personagens de uma determinada *tendência*. Antes de dar início à execução da magia, o mago deve saber qual tipo de criatura ou *tendência* será afetada, e de que forma. Os componentes de cada uma das modalidades desse feitiço são diferentes entre si.

Antipatia: Essa versão faz com que as criaturas (ou as *tendências*) afetadas sintam uma necessidade urgente de deixar a área, ou de evitar qualquer contato com o receptor da magia. Para poder tocar um objeto, ou permanecer na área, uma criatura deve obter sucesso num teste de *resistência* à magia. Ainda assim, a criatura tem sensações incômodas, arrepios e coceiras pelo corpo, que fazem com que ela perca 1 ponto de Destreza por rodada, até o máximo de 4 pontos, ou até chegar à Destreza 3. Caso a criatura falhe no *teste de resistência* à magia, ela abandona o local ou item. e passa a evitá-lo. O ser jamais desejará voltar à área, ou recuperar o item, a menos que a magia seja

removida ou expire. O componente material dessa modalidade é alume encharcado com vinagre.

Simpatia: Ao utilizar essa versão, o mago pode fazer com que um determinado tipo de *tendência* ou criatura sinta orgulho e alegria por estar na área de efeito, ou por possuir o objeto afetado. O desejo de permanecer na área ou de tocar o objeto é extremamente forte. A não ser que a criatura obtenha sucesso em um *teste de resistência* à magia, ela não deixará a área ou não soltará o objeto em hipótese alguma. Se o *teste* obtiver sucesso, a criatura está livre do encantamento, mas deve fazer outro teste em 1d6 turnos. Se falhar, ela retornará ao local.

Os componentes materiais dessa modalidade são uma gota de mel e pérolas esmagadas num valor de 1.000 po.

O tipo de criatura que se deseja afetar deve ser bem especificado, por exemplo: dragões vermelhos, gigantes da colina, vampiros etc. O mesmo vale para quando se quiser atingir uma tendência: vil, maligno, egoísta, justo, ordeiro, etc.

Se essa magia for utilizada numa área, o mago pode encantar um cubo de três metros de aresta por nível de experiência. Se for lançada sobre um objeto, apenas esse objeto será afetado. Todos os *testes de resistência* contra esse efeito sofrem uma penalidade de -2.

Aprisionar a Alma
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 10 metros
Componentes: V, G, M
Duração: Permanente até quebrado
Tempo de Execução: Especial
Área de Efeito: Uma criatura
Resistência: Especial

Essa magia arrebata a força vital e o corpo de uma criatura para dentro de uma pedra preciosa, preparada pelo mago para aprisionar a vítima. O mago precisa ver a criatura quando a última palavra do encantamento for pronunciada.

Esse efeito pode ser ativado de uma das duas formas seguintes: na primeira, a última palavra do encantamento pode ser dita quando a vítima estiver dentro do alcance da magia. Isto permite que a criatura teste sua proteção à magia (se possuir) e tenha direito a um *teste de resistência* à magia. Se o nome verdadeiro da criatura for pronunciado, o direito à proteção à magia é negado, e o *teste de resistência* tem uma penalidade de -2. Se a criatura resistir ao efeito, a pedra preciosa se despedaça.

O segundo método é mais traiçoeiro, pois depende de se convencer a vítima a aceitar um objeto que tenha a última palavra do encantamento inscrita, o que aprisionaria sua força vital imediatamente. Para se utilizar esse método, tanto o nome verdadeiro da criatura quanto a última palavra da fórmula mágica devem ser escritos sobre o objeto que ativará a magia, enquanto a pedra preciosa é encantada. Uma *Simpatia* pode ser lançada sobre o objeto, para facilitar as coisas. Tão logo a vítima toque o item, sua Força é imediatamente transferida para a prisão criada pelo mago, sem direito a *teste de resistência* ou proteção à magia.

A prisão conterá a criatura indefinidamente, até ser quebrada. Se a vítima aprisionada for uma criatura de outro plano o que inclui um personagem aprisionado por uma criatura em outro plano ela pode ser obrigada a realizar um serviço, imediatamente após ser libertada. De outra forma, a criatura está livre tão logo a pedra seja quebrada.

Antes de utilizar a magia, o mago deve preparar a prisão, que será uma pedra preciosa de pelo menos 1.000 po por DV da vítima, ou seja, é necessária uma pedra preciosa que valha 20.000 po para aprisionar uma criatura de 20 DV. Se a pedra preciosa for de menor valor, ela se despedaçará quando a última palavra do encantamento for pronunciada. Note que os personagens não têm uma idéia precisa de um nível ou dado de vida de outras criaturas, nem sabem o que isso significa, mas o valor de uma pedra preciosa para aprisionar uma determinada entidade pode ser pesquisado com sucesso. Para criar essa prisão, o mago precisa lançar *Enfeitiçar Item* e *Labirinto* sobre a pedra preciosa.

Clone
(Necromancia)

Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma duplicata de um ser humano, semi-humano ou humanóide. Esse clone é em todos os aspectos igual à pessoa original, incluindo nível de experiência e memórias. O problema é que o clone é a pessoa, de modo que se ambos existirem ao mesmo tempo, um sabe da existência do outro; e tanto o clone quanto a pessoa original irão desejar a morte de seu sósia, porque um alter-ego desses é insuportável para os dois. Se um não conseguir destruir o outro, um deles ficará insano (90% de chance de ser o clone) e destruirá a si mesmo, ou talvez (2% de chance) ambos ficarão insanos e destruirão uma ao outro. Estes eventos geralmente ocorrem depois de uma semana de coexistência. O clone é elaborado à partir de um pedaço da carne da pessoa original, e duplica tudo que a pessoa era e sabia no instante em que a carne foi removida. Portanto, toda a experiência e conhecimento subseqüentes a esse momento são desconhecidos para o clone. Os objetos possuídos pelo original não são duplicados. Um clone leva 2d4 meses para crescer, e só depois disso começam os problemas gerados pela coexistência. Finalmente, o clone tem um ponto de Constituição a menos que a pessoa original. Se isso deixar o clone com Constituição 0, a duplicação falha.

O componente material dessa magia é um pequeno pedaço de carne da pessoa que se quer duplicar.

O Mestre pode, se quiser, estipular mais condições para que a duplicação tenha sucesso, como requisitar que a amostra de carne ainda mantenha traços de vida, quais maneiras de preservar e guardar o clone devem ser providenciadas, etc.

Convocar Criaturas VI
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 80 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 7 rodadas +1 rodada/nível
Tempo de Execução: 8
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

Essa magia é muito semelhante à *Convocar Criaturas I*, exceto pelo fato de que essa versão convoca 1d3 monstros de 6º nível, que aparecem em 1d3 rodadas. Os monstros aparecem na área determinada pelo alcance da magia, em qualquer posição determinada pelo mago. Eles atacam os oponentes do mago da melhor maneira que puderem, até que o mago dê uma ordem em contrário, a duração da magia expire ou os monstros morram. Essas criaturas não fazem *teste* de moral, e desaparecem quando mortas. Se não houver oponentes a enfrentar, os monstros podem executar outros serviços para o mago, desde que a comunicação seja viável e as ordens não sejam impossíveis.

Os componentes materiais são uma sacola pequena e uma minúscula vela, que não precisa estar acesa.

Apêndice 3

A Dança Irresistível de Otto
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: Toque
Componentes: V
Duração: 1d4 + 1 rodadas
Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: Criatura tocada
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada sobre uma criatura, o receptor começa a dançar, inclusive arrastando os pés e sapateando. A criatura se vê impossibilitada de fazer qualquer outra coisa que não seja saltitar e girar, o que piora sua CA em 4, anula qualquer utilização de escudo e impede que o receptor obtenha sucesso num teste de resistência, a não ser que tire um 20. Note que o receptor precisa ser tocado, o que exige uma jogada de ataque bem sucedida por parte do mago.

Enfeitiçar Multidões
(Encantamento/Feitiço)

Alcance: 5 metros/nível
Componentes: V
Duração: Especial
Tempo de Execução: 8
Área de Efeito: Especial
Resistência: Anula

Essa magia afeta pessoas ou monstros da mesma maneira que *Enfeitiçar Pessoas* e *Enfeitiçar Monstros*. O *Enfeitiçar Multidões*, entretanto, atinge um número de criaturas cujos níveis de experiência ou DVs combinados não podem exceder o dobro do nível de experiência do mago. Todas as criaturas a serem afetadas precisam estar no alcance do efeito, e dentro de um cubo de 10 metros de aresta. Não há diferença de penalidades nos testes de resistência devido ao número de criaturas, como acontece no *Enfeitiçar Monstros*. Todas as criaturas sofrem uma penalidade de -2 em seus *testes de resistência* contra essa poderosa magia. O modificador de Sabedoria também deve ser aplicado.

A Esfera Telecinética de Otiluke
(Evocação, Alteração)

Alcance: 20 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 2 rodadas/nível
Tempo de Execução: 4
Área de Efeito: Uma esfera de 30 centímetros de diâmetro por nível
Resistência: Anula

Essa magia é exatamente idêntica à *A Esfera Resiliente de Otiluke*, com uma melhora: as criaturas ou objetos presos dentro do globo não pesam quase nada – tudo passa a ter apenas 1/16 do peso normal. Qualquer receptor com menos de 2.500 quilos pode ser movido telecineticamente pelo mago. O alcance do controle se estende por uma distância de 10 metros/nível, depois que o globo tiver aprisionado com sucesso um ou mais receptores. Mesmo que mais de 2.500 quilos estejam encarcerados, o peso é apenas 1/16 do normal, logo a esfera pode ser rolada sem grande esforço. E já que pouca coisa tem peso dentro do globo, uma queda ou impacto geralmente não provoca dano às criaturas aprisionadas. No entanto, seria bastante desastroso se a esfera desaparecesse em grandes alturas. O mago pode fazer com que o globo desapareça com apenas uma palavra.

Além de um hemisfério de diamante e de um pedaço de goma arábica que se encaixem, o mago precisa ter um par de magnetos para lançar essa magia.

A Imunidade à Magia de Serten
(Abjuração)

Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: 1 turno/nível
Tempo de Execução: 1 rod./rec.
Área de Efeito: Criatura(s) tocada(s)
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago é virtualmente capaz de conceder imunidade a certas formas de magia e de ataques mágicos àqueles que toca. Para cada quatro níveis de experiência que possui, o mago pode afetar uma criatura, mas se mais de uma criatura for afetada, a duração da magia será dividida entre elas. Por exemplo, um mago de 16º nível pode proteger uma criatura por dezesseis turnos, duas criaturas por oito turnos ou quatro criaturas por quatro turnos. Essa proteção dá um bônus no teste de resistência acordo com o tipo e o círculo da magia, como mostrado na tabela seguinte:

Círculo da magia	Magia Arcana	Magia Divina
1º- 3º	+ 9*	+ 7
4º- 6º	+ 7	+ 5
7º- 8º	+ 5	+3

* Inclui *Despistar*.

O componente material é um diamante que valha pelo menos 500 po, que precisa ser esmagado e ter o seu pó lançado sobre os receptores. Além disso, cada receptor deve possuir um diamante intacto de pelo menos um quilate. É preciso que esse diamante seja carregado pelo receptor, aonde quer que ele vá.

Labirinto
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 5 metros/nível
Componentes: V, G
Duração: Especial
Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: 1 criatura
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria um espaço extradimensional, um labirinto formado por planos de Força indestrutíveis. O receptor desaparece no *Labirinto* por um período de tempo que depende de seu nível de Inteligência. (Nota: minotauros são imunes a essa magia.)

Inteligência da Criatura	Tempo do Labirinto
menor que 3	2d4 turnos
de 3 a 5	1d4 turnos
de 6 a 8	5d4 rodadas
de 9 a 11	4d4 rodadas
de 12 a 14	3d4 rodadas
de 15 a 17	2d4 rodadas
18 ou maior	1d4 rodadas

Note que *Teleportação*, *Porta Dimensional*, *Criar Passagens* e poderes semelhantes não ajudarão uma criatura aprisionada por essa magia, mas *Mudança de Plano*, ou a capacidade de se transportar entre planos de existência, podem ser úteis.

Limpar a Mente
(Abjuração)

Alcance: 30 metros
Duração: 1 dia
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Quando essa poderosíssima magia é utilizada, o receptor fica totalmente protegido contra magias e instrumentos que detectam, influenciam ou lêem pensamentos. Isto a protege contra *Augúrio, Enfeitiçar, Comando, Confusão, Adivinhação, Empatia* (todas as formas), *Percepção Extrasensorial, Medo, Enfraquecer o Intelecto, Sugestionar Multidões, Assassino Fantasmagórico, Retenção, Ordenar, Aprisionar a Alma, Sugestão e Telepatia*. A proteção se estende de forma a impedir que informações sobre o receptor sejam descobertas por bolas de cristal ou outros instrumentos de observação, *Claraudiência, Clarividência, Comungar, Contato extraplanar*, ou até mesmo *Desejo Restrito* e *Desejo*. Apenas divindades extremamente poderosas podem ultrapassar a barreira criada por esse efeito.

Metamorfosear Objetos
(Alteração)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Variável
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Especial

Essa magia transforma um objeto ou criatura em outro. Quando utilizada da mesma forma que uma *Metamorfose* ou *Pedra em Carne*, trate este efeito apenas como uma versão mais poderosa, que confere penalidades de -4 nos testes de resistência.

Quando utilizada para transformar outros objetos, a duração da magia depende do grau da mudança desejada, o que será determinado pelo Mestre, usando as sugestões abaixo:

Reino	Animal, Vegetal, Mineral
Classe	Mamíferos, bípedes, fungos, metais, etc.
Relacionamento	Graveto está para árvore, areia está para praia, etc.
Tamanho	Menor, igual, maior
Forma	Semelhança entre a forma original e a final
inteligência	Particularmente se a forma final for mais inteligente

Uma mudança no reino faz com que a duração seja de horas ou turnos horas se a passagem foi de um reino para o reino vizinho, turnos se a mudança foi de animal para mineral ou vice-versa. Outras mudanças afetam também a duração da magia. Transformar um leão num androesfinge seria permanente, mas transformar um nabo num verme púrpura duraria apenas algumas horas. Transformar uma presa de marfim num elefante seria permanente, mas transformar um graveto numa espada duraria apenas algumas horas. A decisão final cabe sempre ao Mestre. Todos os objetos transformados por esse efeito irradiam uma forte aura mágica, e se um *Dissipar Magia* for utilizado sobre o item, ele retorna à sua forma natural. Um *Pedra em Carne* ou o seu reverso afetarão objetos sob efeito dessa magia. Como em todas as outras magias de transformação, danos feitos à nova forma pode causar mutilações e a morte da criatura transformada. É possível transformar uma criatura numa pedra e partir a pedra, possivelmente matando a criatura. Se a criatura fosse transformada em pó, por exemplo, métodos mais criativos de causar dano deveriam ser utilizados, como usar uma *Lufada de Vento* para dispersar o pó. Em geral, o dano acontece apenas quando a nova forma é alterada através de Força física, mas o Mestre deverá julgar muitas dessas situações.

Um *teste de colapso* deve ser feito por criaturas vivas, e as restrições presentes em *Metamorfose* e *Pedra em Carne* quanto à personalidade, movimentação, utilização de poderes mágicos, etc. devem ser seguidas. Geralmente uma transformação retira alguns poderes dos itens, mas não adiciona novos poderes, a não ser que esses dependam apenas da forma. Por exemplo, uma *adaga de arremesso +3*, transformada em uma carroça, não produziria uma carroça que tem bônus para ser arremessada. Entretanto, a carroça poderia carregar muito mais peso do que a adaga.

Uma *espada vorpal*, transformada em uma adaga, não manteria sua capacidade de decapitação, mas é perfeitamente razoável que ela mantenha esse poder se for transformada em uma foice.

Os componentes materiais são mercúrio, goma arábica e fumaça.

Muralha Prismática
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 10 metros
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 7
Resistência: Especial

Essa magia permite que o mago crie uma parede vertical e opaca um plano de Força de múltiplas cores brilhantes que o protege contra todas as formas de ataque. A parede vibra em todas as cores do espectro visível. Sete das cores produzem efeitos mágicos. Qualquer criatura com menos de 8 DV que se aproxime ou esteja a até 6 metros da parede sem cobrir a sua visão, ficará cega por 2d4 rodadas. A parede criada é imóvel, mas o mago pode passar através dela sem ser afetado. Cada cor que produza um efeito mágico pode ser cancelada por uma magia específica, mas essas cores precisam ser canceladas na ordem correta do espectro. As cores e efeitos estão descritos na tabela que se segue:

Efeito da Parede Prismática

Cor	Ordem	Efeito da Cor	Magia anulada por
Vermelho	1°	Detém projéteis não-mágicos. Causa 20 pontos de dano, *teste de resistência* para evitar a metade	*Cone Glacial*
Laranja	2°	Detém projéteis mágicos. Causa 40 pontos de dano, *teste de resistência* para evitar a metade	*Lufada de Vento*
Amarelo	3°	Detém gases, venenos e petrificação. Causa 80 pontos de dano, *teste de resistência* para evitar a metade	*Desintegração*
Verde	4°	Detém Sopro-de-Dragão. *teste de resistência* contra veneno ou morte, sobreviventes sofrendo 20 pontos de dano	*Criar Passagem*
Azul	5°	Detém magias de detectação e localização, além de ataques mentais/*teste de resistência* contra petrificação, ou transformação em pedra	*Dardos Místicos*

Anil	6°	Detém magias/*teste de resistência* contra varinha de condão, ou loucura
Vileta	7°	Luz Contínua Proteção tipo campo de Força/*teste de resistência* contra magia, ou enviado para outro plano

O tamanho máximo dessa parede é de 12 metros de largura por nível do mago, e 6 metros de altura por nível. Caso o mago tente lançar esse efeito num espaço já ocupado por uma criatura, a parede não se materializa, e a magia é cancelada.

Nuvem Incendiária
(Alteração, Evocação)

Alcance: 30 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 4 rodadas + 1d6 rodadas
Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: Especial
Resistência: ½

Esse efeito lembra a nuvem de fumaça produzida pela *Pirotecnia*, com a exceção de que as dimensões mínimas de uma *Nuvem Incendiária* são de 3 metros de altura e 6 metros de largura e comprimento. O vapor se move para a frente, e em sua terceira rodada de existência ele irrompe em chamas, causando 1d2 pontos de dano por nível do mago. Na quarta rodada, esse dano passa para 1d4 pontos de dano por nível, e na quinta rodada volta a ser de 1d2 pontos de dano por nível, pois as chamas já estarão se apagando. Nas rodadas subseqüentes, a nuvem pára de pegar fogo, tornando-se uma fumaça inofensiva, que obscurece a visão. Um único *teste de resistência* bem-sucedido reduz todo o dano causado pela nuvem à metade. Por exemplo: na terceira rodada, todas as criaturas devem testar suas *resistências*. As que passarem sofrerão metade do dano na terceira, quarta e quinta rodadas, se permanecerem na nuvem. As que falharem sofrerão dano integral na terceira rodada, e na quarta devem testar novamente a resistência. Se passarem, sofrerão metade do dano na quarta e na quinta rodadas. Se falharem, sofrem dano completo na quarta rodada, e na quinta testarão a *resistência* novamente, e assim por diante.

Os componentes materiais dessa magia são uma chama (como na *Pirotecnia*), um punhado de poeira, e uma raspa da parte inferior de uma pilha de esterco seco.

Obstrução
(Encantamento, Evocação)

Alcance: 10 metros
Componentes: V, G, M
Duração: Especial
Tempo de Execução: Especial
Área de Efeito: 1 criatura
Resistência: Especial

Obstrução cria uma prisão mágica para conter uma criatura, geralmente de outro plano de existência. Criaturas extraplanares precisam ser confinadas num diagrama circular, enquanto que outros seres podem ser aprisionados fisicamente. A duração do eleito e o tempo de execução dependem da forma utilizada da magia, e do nível do(s) mago(s) Os componentes variam de acordo com a forma da magia que se pretende usar, embora sempre incluam um cântico, inscrito na folha de pergaminho ou página do *grimoire* que contém a fórmula; gestos apropriados para cada aspecto do encanto; e materiais como correntes de um metal especial (prata, no caso de licantropos), ervas soporíficas raríssimas.,um diamante imenso (que deve valer 1.000 po por DV da criatura que se deseja aprisionar) e um retrato em velino ou uma estatueta representando a vítima.

A criatura tem direito a um *teste de resistência à magia*, a não ser que seu nome verdadeiro seja utilizado. A criatura não terá direito ao *teste de resistência à magia*, se o nível do mago for pelo menos o dobro do seu. O nível do mago que lança a magia pode ser aumentado em 1/3 dos níveis de cada assistente de 9º nível ou maior, e em um nível para cada assistente de 4º a 8º níveis, de forma que um assistente de 15º nível. um assistente de 18º e três assistentes de 6º aumentam o nível do mago que está lançando a *Obstrução* em 14 (5 + 6 +1 +1 +1). Se o nível do mago for menor que o dobro do nível da vítima, a criatura tem direito a um teste de resistência à magia, modificado de acordo com a forma utilizada. As várias formas de se lançar essa magia são as que se seguem.

Acorrentamento: A vítima ficará confinada num local que gerará um efeito semelhante ao da *Antipatia* em todas as criaturas que se aproximarem, exceto o mago que lançou o encantamento. As vítimas dessa forma de *Obstrução*, bem como das formas *Adormecimento* e *Adormecimento Acorrentado*, permanece dentro da barreira que o prende. A duração é de no máximo um ano por nível (modificado) do mago que lançou a magia. Não há modificadores no *teste de resistência*.

Adormecimento: Essa forma faz com que a vitima durma um sono semelhante ao coma. que dura no máximo um ano por nível (modificado) do mago que lançou a magia A criatura tem um bônus de *1 na resistência a essa forma da magia, se tiver direito ao teste.

Adormecimento Acorrentado: Essa forma combina as duas anteriores A duração é de no máximo um mês por nível (modificado) do mago A criatura tem um bônus de +2 na *resistência* a essa forma da magia, se tiver direito ao *teste*.

Prisão: A criatura é colocada numa área de onde não poderá sair até ser libertada. Esse efeito persiste até que a prisão mágica seja de alguma forma quebrada (um circulo traçado no chão pode ser interrompido, uma porta, aberta, etc.). A criatura tem um bônus de +3 na resistências essa forma de magia, se tiver direito ao *teste*.

Metamorfose: A criatura é convertida em uma forma incorpórea, com exceção do seu rosto ou cabeça. Essa forma é permanente, até que um ato preestabelecido liberte a vitima. O ser tem um bônus de +4 na *resistência* a essa forma de magia, se tiver direito ao teste.

Prisão Mínima: A vítima é reduzida para um tamanho de 3 centímetros ou menor, e ficará aprisionada em uma pedra preciosa ou objeto similar. A criatura tem um bônus de +5 na *resistência* à essa forma de magia, se tiver direito ao teste.

Vítimas das três últimas formas de magia irradiam uma aura mágica muito fraca. Caso a criatura seja enfraquecida magicamente, o Mestre pode impor penalidades ao *teste de resistência*, ou reduzir os bônus. Um sucesso em um *teste de resistência* permite que a vitima se liberte do aprisionamento e faça o que quiser.

As três primeiras formas de magia podem ser renovadas, já que não há possibilidade da criatura quebrar o encanto Se algo causou o enfraquecimento da magia, como tentativas frustradas de contatar a criatura ou de quebrar a *Obstrução*, ao se renovar o efeito, um teste de resistência normal deve ser realizado. A cada ano (nas três primeiras formas), a vítima tem direito a um *teste de resistência* à magia Se obtiver sucesso, a prisão será quebrada e a criatura estará livre.

Ordem
(Evocação, Encantamento/Feitiço)

Alcance: Especial
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Especial

Essa magia é muito semelhante ao efeito mago de 5º círculo *Enviar Mensagem*, permitindo um rápido contato com uma criatura muito distante, com a diferença de que a mensagem transmitida pela *Ordem* pode conter uma sugestão (ver *Sugestão*) que o receptor tentará cumprir da melhor maneira possível. A vítima tem direito a um teste de resistência à magia, com penalidade de -2. Claro que se a *Sugestão* for impossível, ou se não fizer sentido para o receptor, a mensagem é compreendida da mesma forma, mas a *Sugestão* falha automaticamente.

O mago precisa ser familiar à criatura contatada, deve conhecer seu nome e lembrar-se bem de sua aparência. Se a criatura está num plano de existência diferente do plano em que o mago se encontra, há 5% de chance de que a mensagem não chegue. Condições locais nos diferentes planos podem piorar consideravelmente essa chance, a critério do Mestre. A sugestão, se recebida, será compreendida mesmo que a criatura tenha Inteligência 1 (animal). Semideuses e outras divindades podem escolher se atendem à mensagem ou não, da maneira que quiserem.

A mensagem com a sugestão deve ter um máximo de 25 palavras. O receptor pode enviar uma resposta breve ao recebê-la.

Os componentes materiais são um par de cilindros, cada um aberto em uma de suas extremidades, conectados por um fio bem fino de cobre, um deles contendo um pequeno pedaço do receptor; um pêlo, um cabelo, uma unha, etc.

Palavra de Poder, Cegar
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Esfera de 5 metros de raio
Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia faz com que uma ou mais criaturas que estejam dentro da área de efeito fiquem cegas. O mago escolhe uma criatura para ser o centro do efeito, que se espalha de dentro para fora, afetando primeiro as criaturas que estiverem com menos pontos de vida. Alternativamente, a magia pode ser utilizada apenas sobre uma vítima. Criaturas que no momento da execução dessa magia estejam com 100 pontos de vida, ou mais, não são atingidas pela cegueira, mas também não entram no cálculo de pontos de vida afetados. Essa magia afeta um máximo de 100 pontos de vida em criaturas, mas a sua duração depende do número de pontos de vida afetados. Se 25 pontos de vida ou menos forem afetados, a magia é permanente. De 26 a 50 pontos de vida, dura 1d4 + 1 turnos, e de 51 a 100 pontos de vida a duração é de 1d4 +1 rodada. Uma criatura não pode ser parcialmente afetada. Ou ela fica cega, se todos os seus pontos de vida puderem ser afetados, ou não. Essa forma de cegueira pode ser removida por um *Curar Cegueira* ou por *Dissipar Magia*.

Permanência
(Alteração)

Alcance: Especial
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2 rod.
Resistência: Nenhuma

Esse efeito altera a duração de outras magias, tornando-as permanentes. As magias utilizadas sobre o próprio mago, e que sabidamente podem se tornar permanentes, são as seguintes:

- Compreensão da Linguagem
- Detectar Maldade
- Detectar Invisibilidade
- Detectar Magia
- Infravisão
- Proteção a Truques
- Resistência: Nenhuma
- Proteção a Projéteis
- Ler Magias
- Idiomas
- Servo Invisível

O mago lança a magia desejada, e, logo em seguida, *Permanência*. Cada utilização da *Permanência* faz com que o mago perca um ponto de Constituição. As magias acima só podem ser fixadas no próprio mago, nunca em outras criaturas. Essa forma de *Permanência* poderá ser removida por *Dissipar Magia*, mas apenas se o nível do executor do *Dissipar* for maior que o nível que a vítima possuía quando utilizou *Permanência*. Além disso, *Permanência* pode ser utilizada para fixar os seguintes efeitos em criaturas, objetos e áreas:

- Expandir
- Medo
- Lutada de Vento
- invisibilidade
- Boca Encantada
- Esfera Prismática
- Névoa Fétida
- Muralha de Fogo
- Muralha de Energia
- Teia

Adicionalmente, as seguintes magias podem ser lançadas sobre objetos e áreas e tornadas permanentes:

- Alarme
- Som Ilusório
- Globo de Luz
- Névoa Sólida
- Muralha de Fogo
- Distorção de Distância
- Teleportação

Caso o objeto ou a área receba um *Dissipar Magia*, ambas as magias são canceladas. Uma *Permanência* é utilizada também na fabricação de itens mágicos. (Vide *Encantar Item*). A critério do Mestre, uma *Permanência* pode ficar instável e falhar depois de um longo período, de pelo menos 1.000 anos. Durante essa instabilidade, a magia permanente pode operar apenas às vezes, ou falhar de uma vez.

O Mestre pode permitir que outras magias se tornem permanentes. Pesquisar a possível inclusão de um efeito na lista das magias que podem ser fixadas demora tanto tempo e custa tanto quanto desenvolver uma magia nova. Se o Mestre já houver determinado que a inclusão não será possível, a pesquisa falhará automaticamente. Note que o mago nunca sabe se a magia pode ou não se tornar permanente antes de completar a pesquisa, mesmo se o Mestre já tiver decidido que a pesquisa será infrutífera.

Apêndice 3

O Punho Cerrado de Bigby
(Evocação)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria um imenso punho fechado, pronto a desferir um soco. O mago controla mentalmente a mão, que pode dar um golpe por rodada. Nenhuma concentração é necessária depois que a fórmula for executada. O soco desferido pela mão nunca erra, mas precisa ser conduzido pelo mago, portanto apenas criaturas no campo de visão do mago serão atingidas. Dessa forma, a mão pode ser enganada por invisibilidade e outros métodos de camuflagem e desorientação. A eficiência de cada soco varia de golpe para golpe, e deve ser sorteada na tabela abaixo:

Resultado de 1d20	Efeito
1 – 12	golpe de raspão - 1d6 pontos de dano
13 – 16	soco direito - 2d6 pontos de dano
17 – 19	golpe duro - 3d6 pontos de dano
20	golpe esmagador* - 4d6 pontos de dano e a vítima fica atordoada por três rodadas.

* O mago tem um bônus de +4 no soco enquanto a vitima estiver atordoada, já que é mais difícil para ela desviar-se ou se defender-se.

O punho tem CA 0, e tantos pontos de vida quantos o mago em perfeita saúde. Os componentes materiais dessa magia são uma luva de couro e um soco inglês.

Símbolo
(Conjuração /Convocação)

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Especial

Esse efeito cria runas mágicas que afetam criaturas que passem sobre elas, leiam-nas, toquem-nas ou passem por um portal onde elas estejam entalhadas. Ao utilizar essa magia, o mago pode escrever as runas sobre qualquer superfície que desejar. Da mesma forma, o mago pode escrever o símbolo de sua escolha, dentre os abaixo.

Morte: Uma ou mais criaturas, cujo total de pontos de vida não exceda 80, são mortas,

Discórdia: Todas as criaturas são afetadas, e começam imediatamente a provocar umas às outras e discutir. Há uma chance de 50% de que criaturas de tendências diferentes comecem a brigar ferozmente. As provocações duram por 5d4 rodadas, a luta por 2d4 rodadas.

Pavor: Esse símbolo cria um horror extremo, que lembra a magia *Medo* e as criaturas afetadas devem passar por um *teste de resistência* contra magia, com uma penalidade de -4, ou agirão como se houvessem sido atacadas por *Medo*.

Desespero: Todas as criaturas são afetadas, e devem recuar, a não ser que tenham sucesso em um *teste de resistência* contra magia. Criaturas afetadas submetem-se às ordens de seus oponentes rendição, fuga, etc. O desespero dura por 3d4 turnos, durante os quais há 25% de chance de que as criaturas não façam nada durante qualquer rodada, e 25% de chance de que aquelas que estavam tomando alguma atitude voltem atrás ou fujam.

Insanidade: Uma ou mais criaturas, cujos pontos de vida combinados não excedam 120, tornam-se insanas e permanecem assim, como se uma *Confusão* houvesse sido utilizada sobre elas, ou até que uma *Cura Completa*, *Restauração*, ou *Desejo* seja utilizado para remover a loucura.

Dor: Todas as criaturas são afligidas por dores incríveis por todo o corpo, o que causa uma penalidade de -2 na Destreza e de -4 nas jogadas de ataque nos próximos 2d10 turnos.

Sono: Todas as criaturas que tenham menos de 8 + 1 DV caem imediatamente num sono catatônico, e não podem ser acordadas nos próximos 1d12 + 4 turnos.

Atordoamento: Uma ou mais criaturas cujo total de pontos de vida não exceda 160 ficam atordoadas e cambaleantes por 3d4 rodadas, e soltam qualquer objeto que estiverem segurando.

O tipo de símbolo não pode ser reconhecido sem ser lido, o que ativa seus efeitos.

O componente material é o pó de uma opala negra e de um diamante, sendo que cada uma dessas pedras preciosas deve custar pelo menos 5.000 po.

Magias Arcanas do 9º círculo

Alterar Forma
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: O mago
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o mago pode assumir a forma de qualquer criatura com status inferior ao de semideus. Essa restrição significa que o mago não pode reproduzir a aparência de divindades, monstros únicos, e seres similares. O mago transforma-se numa réplica perfeita da criatura que desejar, mas não ganha poderes que dependam da Inteligência da criatura, e nem proteção à magia: habilidades mágicas inatas também não são duplicadas, uma vez que o mago consegue manter sua mente ao assumir a forma desejada. O mago pode transformar-se num grifo e voar, num efreeti e atravessar chamas, num titã e levantar uma casa, etc. Essas criaturas têm o mesmo número de pontos de vida que o mago no momento em que a magia foi executada. Cada alteração de forma é quase instantânea, levando menos de um segundo. Não é necessário um *teste de colapso*.

Exemplo: Um mago está num combate e assume a forma de um fogo-fátuo; quando essa forma deixa de ser útil, ele se transforma num golem de ferro e abandona o local. Perseguido, o mago transforma-se

numa pulga e esconde-se num cavalo, saltando dele e convertendo-se num arbusto.

Um personagem sob uma determinada forma adota também as fraquezas dessa forma. Se o mago transformar-se em um espectro, ele fica sem poder à luz do dia. e está sujeito a ser controlado ou destruído por clérigos. Ao contrário de efeitos similares, nesse caso o mago não volta à sua forma original se for morto, o que pode dificultar certos tipos de ressurreição.

O componente material é um diadema de jade, que custa pelo menos 5.000 po. e é destruído ao final da magia. Dependendo da forma assumida, o mago pode não conseguir mantê-lo preso ao seu corpo. Se o diadema for destruído antes do tempo, o efeito termina. O fato do personagem ser separado do diadema em nada altera o funcionamento da magia.

Aprisionamento
(Abjuração)
Reversível

Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Uma pessoa tocada por um mago que executou essa magia será mantida num estado de animação suspensa muito semelhante ao gerado por uma *Êxtase Temporal*, numa esfera muito abaixo da superfície da terra. A vítima fica presa nessa esfera até que o reverso desse efeito, que requer o nome e a história da criatura, seja utilizado para libertá-la. Procurar através de efeitos de adivinhação, geralmente não revela que um ser foi aprisionado com essa magia. Esse efeito funciona apenas se o nome da criatura e sua história forem conhecidos pelo mago.

O reverso, *Libertação*, lançado sobre o local onde a vítima foi aprisionada e afundou na terra, faz com que ela reapareça. Se o mago não disser corretamente o nome e a história da criatura que deseja libertar, há 10% de chance que uma a cem outras criaturas sejam soltas simultaneamente.

Nota: Os detalhes exatos dessas criaturas libertadas ficam a critério do Mestre. Um método aleatório consiste em jogar o d100 duas vezes. Os resultados devem ser multiplicados entre si, divididos por 100 e arredondados para o número inteiro mais próximo. Cada criatura libertada tem apenas 10% de chance de estar na área do mago. Se os monstros estão sendo gerados aleatoriamente, jogue 1d20 para determinar o nível do monstro, sendo que um resultado de 9 ou mais indica um monstro de 9º nível. Os monstros exatos devem ser determinados nas tabelas do Mestre.

Exemplo: Os resultados dos dados foram 22 e 60.0 número de monstros libertados é 22 x 60 - 1.320 :100 = 13. Treze monstros são libertados. Como cada um tem 10% de chance de estar na área do mago, ele provavelmente encontrará apenas um ou dois deles.

Auxílio Imediato
(Alteração/Encantamento)
Reversível

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Um indivíduo
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: de 1 a 4 dias
Resistência: Nenuma

Ao utilizar esse efeito, o mago encanta um objeto previamente preparado com uma poderosa magia. O objeto pode ser uma estatueta, um cetro crivado de jóias, uma pedra preciosa ou outro item de grande valor. Esse objeto irradia uma aura mágica: ele tem o dom de transportar seu proprietário para um lugar previamente escolhido pelo mago, numa viagem que dura menos de um segundo. Uma vez que o item tenha sido preparado, o mago deve oferecê-lo voluntariamente à uma criatura, informando-a da palavra de comando que ativa o eleito. Para utilizar a magia, o receptor pronuncia a palavra de comando, ao mesmo tempo em que parte ou despedaça o item. Quando isso é feito, o indivíduo e tudo o que ele estiver carregando, serão transportados instantaneamente para a destinação escolhida peio mago. Outras criaturas não podem ser afetadas.

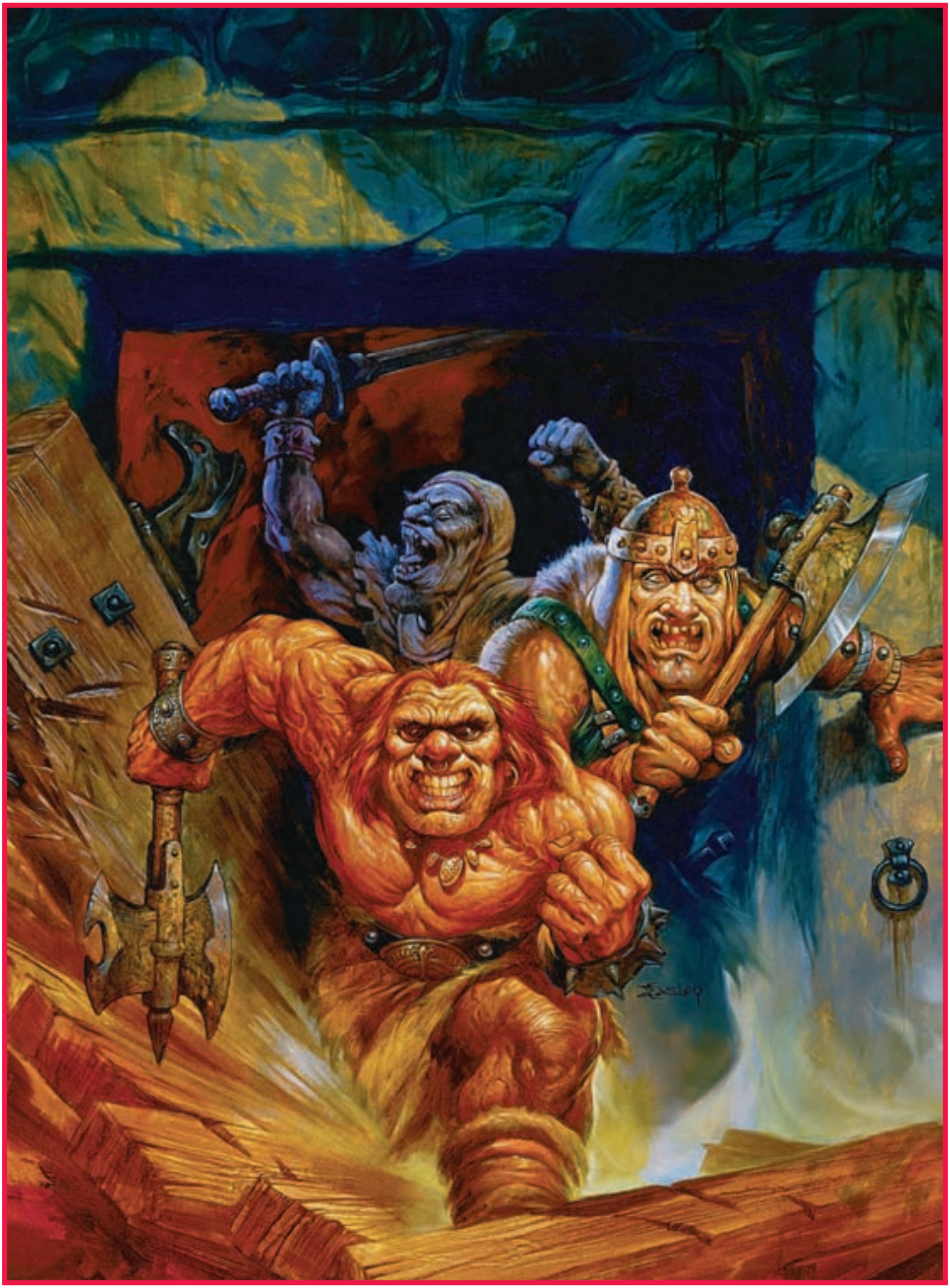
O reverso dessa magia transporta o mago para perto da criatura que está com o item, quando esse é quebrado e a palavra de comando pronunciada. O mago vai ter uma idéia da localização e situação do indivíduo que o está chamando, mas não pode escolher se quer ou não ir: o transporte ocorre quase que instantaneamente e é isso que torna rara a utilização dessa forma reversa.

Os componentes materiais são pedras preciosas totalizando 5.000 po. Não importa se as pedras estão lapidadas ou não. Esses componentes só podem ser encantados uma vez por mês, geralmente quando há uma noite clara de lua cheia. Quando o mago prepara os componentes e o item que ativará a magia, ele escolhe se utilizará a forma normal ou a reversa e. caso tenha escolhido a forma normal, o lugar para onde o item transportará o proprietário. Esse precisa ser o local onde o encantamento está sendo executado, ou alguma localidade bem conhecida pelo mago.

Chuva de Meteoros
(Evocação)

Alcance: 40 metros + 10 metros/nível
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: ½

Chuva de Meteoros é uma magia espetacular muito poderosa, bem semelhante à *Bola de Fogo* em vários aspectos. Quando esse efeito é lançado, quatro esferas de 60 centímetros de diâmetro, ou oito esferas de 30 centímetros de diâmetro partem, em fila, da mão estendida do mago, e disparam numa linha reta pela distância determinada pelo mago, até o máximo definido no alcance. Qualquer criatura que esteja no caminho dos meteoros recebem o dano total do projétil, ou projéteis, sem o benefício de um teste de resistência. Os projéteis-meteoros deixam um rastro flamejante de faíscas, e cada um explode numa bola de fogo. As esferas maiores causam 10d4 pontos de dano, explodindo num padrão que lembra um diamante, ou um paralelepípedo. Cada uma delas tem uma área de efeito de 10 metros de diâmetro, e as esferas mantêm distâncias de 6 metros entre si, ao longo das arestas do padrão, de forma que existem regiões onde as áreas de efeito se sobrepõem, e o centro sofrerá o impacto de todas as quatro explosões. As esferas menores têm metade do diâmetro (5 metros) e metade do dano potencial (5d4). Elas explodem no padrão de um diamante dentro de um paralelepípedo, ou vice-versa, sendo que os lados da figura externa têm 6 metros de comprimento. Note que o contorno da figura terá quatro áreas de efeito sobrepostas. Um teste de resistência para cada área de efeito irá definir se as vítimas sofrem meio dano ou dano completo dentro de cada região, além do dano já causado peio impacto dos projéteis.



Convocar Criaturas VII
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 90 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 8 rodadas + 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 9
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

Essa magia é muito semelhante ao *Convocar Criaturas I*, mas essa versão chama um ou dois monstros de 7º nível, que aparecem uma rodada depois da magia ser lançada, ou um monstro de 8º nível duas rodadas depois do efeito ser executado.

Cristalização
(Alteração)

Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 9
Área de Efeito: 60 centímetros cúbicos/nível
Resistência: Especial

Essa magia faz com que um metal de qualquer tipo seja sólido como adamantite ou maleável como ouro se transforme em uma substância quebradiça, semelhante ao cristal. Dessa forma, uma espada, um escudo, uma armadura de metal ou até um golem de ferro podem ser convertidos em objetos de cristal delicado. Essa magia não pode ser revertida por menos que um *Desejo*, um *Dissipar Magia* não terá eleito. O mago precisa tocar o receptor fisicamente. Se o receptor for um inimigo ou estiver sendo carregado por um inimigo, o mago deve entrar em combate corpo a corpo e acertar um ataque para conseguir tocá-lo. Um único item de metal pode ser afetado por essa magia. Então, se uma armadura for transformada em cristal, o escudo não será. Todos os itens mágicos têm direito a um *teste de resistência* a essa magia, igual a 5% vezes seu bônus mágico. Uma armadura +5 tem 25% de chance de resistir. Uma espada +1/+3 tem 10% de chance, calculada pela média dos dois bônus. Um golem de ferro tem uma chance de 15%, por ser afetado apenas por armas de encantamento +3 ou melhor. Artefatos e relíquias compostos de melai podem ser afetados a critério do Mestre, mas é pouco provável que isso aconteça. Itens afetados devem ser protegidos imediatamente, ou correm o risco de serem destroçados e permanentemente destruídos, caso sejam golpeados por armas de metal, ou por qualquer objeto pesado, mesmo um cajado de madeira.

Desejo
(Conjuração/ Convocação)

Alcance: Ilimitado
Componentes: V
Duração: Especial
Tempo de Execução: Especial
Área de Efeito: Especial
Resistência: Especial

Essa magia é uma versão mais poderosa do *Desejo Restrito*.

Se esse eleito for utilizado para recuperar pontos de vida do grupo de aventureiros do mago, para trazer uma criatura de volta à vida ou para escapar de uma situação difícil, transportando o mago e seu grupo para algum outro lugar, o mago não fica debilitado de maneira alguma.

Outros pedidos, entretanto, fazem com que o mago enfraqueça (-3 na Força), e precise de 2d4 dias para se recuperar da tensão gerada por esse efeito sobre o tempo, o espaço e seu corpo. Independentemente do que for requisitado, geralmente a terminologia exata do pedido é cumprida. Utilizar essa magia envelhece o mago em cinco anos.

O critério do Mestre é importante para não desequilibrar o jogo.

Desejar a morte de uma outra criatura seria grosseiramente injusto, por exemplo, e o Mestre poderia lançar o mago no futuro, numa época em que a criatura não está mais viva, cumprindo o desejo do mago e mantendo o equilíbrio do jogo, embora efetivamente removendo o personagem da campanha.

A Disjunção de Mordenkainen
(Alteração, Encantamento)

Alcance: 0
Componentes: V
Duração: Instantânea
Tempo de Execução: 9
Área de Efeito: 10 metros de raio
Resistência: Especial

Esse encantamento faz com que todas as magias ativas dentro da área de efeito sejam *desconjuntadas*, exceto aquelas ativas no mago ou na pessoa que ele esteja tocando. Isso significa que as magias são reduzidas a seus componentes materiais, o que normalmente anula todos os efeitos, como um *Dissipar Magia* faria. Itens mágicos permanentes ou objetos encantados devem passar num *teste de resistência* à magia, se o efeito for utilizado sobre a criatura que os carrega, ou num teste contra *Dissipar Magia*, se não estiverem sob a posse de alguma criatura. Caso falhem, esses itens perderão toda a magia. Mesmo artefatos e relíquias podem ser destruídos dessa forma, embora a chance seja de apenas 1% por nível do mago. Assim, todas as poções, pergaminhos, anéis, varinhas, armas, armaduras, e quaisquer outros itens mágicos têm grandes chances de perderem todas as suas propriedades místicas, se estiverem a 10 metros do mago.

Essa magia também tem 1% de chance por nível do mago de destruir uma *Concha Antimagia*. Se a *Concha Antimagia* não for destruída, os itens contidos nela nada sofrerão.

Nota: Destruir um artefato é perigoso, e há 95% de chance de que isso atraia uma divindade que esteja diretamente relacionada com o item destruído. Adicionalmente, ao destruir um artefato, o mago deve fazer um *teste de resistência* à magia com uma penalidade de -4. Se falhar, ele perde permanentemente a capacidade de utilizar magia.

Drenar Energia
(Evocação, Necromancia)

Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 3
Área de Efeito: 1 criatura
Resistência: Nenhuma

Ao utilizar essa magia, o mago abre um canal entre o plano em que está e o plano Material Negativo, e se torna um condutor entre esses dois planos. Tão logo ele toque qualquer criatura, ela perde imediata e permanentemente dois níveis de experiência, ou 2 DV, como se houvesse sido tocada por um espectro. Habilidades afetadas pelo nível ou DV são perdidas também.

O componente material dessa magia é a essência de um espectro ou as cinzas de um vampiro. A preparação leva apenas alguns segundos, e então o componente material é jogado fora. Ao tocar a vítima, o mago pronuncia a fórmula, ativando a magia.

Esse efeito fica ativo por apenas uma rodada. Humanos e humanóides reduzidos a um nível menor que zero através dessa magia podem ser animados como zumbis vudu sob controle do mago. O

Apêndice 3

mago tem sempre 5% de chance (ou 1 em 1d20) de ser afetado pelo pó, perdendo um ponto de Constituição ao mesmo tempo em que drena a vítima. Quando o número de pontos de Constituição perdidos igualar-se à Constituição original do mago, ele morre e se torna um morto-vivo.

Encarnação do Medo
(Ilusão/Visão)

Alcance: 30 metros
Duração: Concentração
Área de Efeito: 6 metros de raio
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Especial

Essa magia faz com que as criaturas afetadas entrem em confronto com imagens ilusórias de seus inimigos mais temidos, forçando um combate imaginário que parece real, mas na verdade acontece num piscar de olhos. Enquanto lança a magia, o mago deve ser capaz de dirigir-se às vítimas, dizendo-lhes que chegou a hora da destruição final.

Mesmo os receptores que obtiverem sucesso num *teste de resistência* à magia, ficarão paralisados de medo por uma rodada e perderão 1d4 pontos de Força, também devido ao terror. A Força perdida é recuperada em um turno. Falhar na resistência faz com que as criaturas enfrentem seus mais terríveis e temidos adversários. O combate deve então começar, já que não há maneira, nem mesmo mágica, das criaturas o evitarem. O inimigo enfrentado é considerado real para todos os efeitos. As vítimas que forem mortas por seus adversários morrem realmente, e as que vencerem emergem da ilusão como se não tivessem lutado, sem danos e sem terem gasto as cargas de itens mágicos e as magias que pensaram utilizar. Os personagens recebem experiência por essa batalha, se sobreviverem. Embora a luta pareça real. cada rodada leva apenas 1/10 do tempo verdadeiro. Enquanto desejar que a batalha continue, o mago deve concentrar-se para manter a ilusão. Se a batalha demorar mais que dez rodadas, ou seja, uma rodada verdadeira, as criaturas bem-sucedidas no *teste de resistência* poderão agir. Se o mago for perturbado e perder a concentração, a magia acaba imediatamente. Criaturas paralisadas de pavor recobram-se, mesmo antes do final da rodada, caso sofram algum ataque.

Esfera Prismática
(Abjuração, Conjuração/Convocação)

Alcance: 0
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Esfera de 3 metros de raio
Componentes: V
Tempo de Execução: 7
Resistência: Especial

Essa magia permite ao mago criar uma esfera imóvel, de cores brilhantes, que o cercará e o protegerá contra qualquer tipo de ataque. A esfera brilha em todas as cores do espectro visível, mas as sete cores principais têm poderes e eleitos especiais. Apenas o mago pode passar pelo globo sem ser afetado, embora ele possa lançar a esfera sobre outras criaturas para protegê-las. Qualquer criatura com menos de 8 DV é cegada por 2d4 turnos pelas cores da esfera. O globo pode ser destruído, cor após cor, por vários efeitos mágicos. Entretanto, a primeira cor da esfera precisa ser destruída para que a segunda possa ser afetada. e assim por diante. Qualquer criatura que tente atravessar a esfera sofre os efeitos de todas as cores restantes Normalmente, apenas o hemisfério superior é visível, e o mago fica no centro do globo. A outra metade do efeito permanece oculta sob a superfície que sustenta o mago. Isso significa que não adianta cavar e tentar atingir o interior da esfera por baixo. As cores e os efeitos, juntos com a magia que os remove estão na tabela abaixo. Um *bastão do cancelamento*, ou *A Disjunção de Mordenkainen* podem destruir a *Esfera Prismática*, mas uma *Concha Antimagia* não a penetrará. Qualquer item, exceto artefatos e relíquias, ou qualquer criatura que tente penetrar na esfera sofre os efeitos descritos abaixo.

Êxtase Temporal
(Alteração) Reversível

Alcance: 10 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Ao utilizar essa magia, o mago coloca o receptor num estado de animação suspensa. Essa interrupção de tempo significa que a criatura afetada não envelhece: seu metabolismo virtualmente cessa. Esse estado persiste até que o efeito seja removido por um *Dissipar Magia*, ou que o reverso da magia, *Restabelecimento Temporal*, seja recitado. O efeito reverso é composto por apenas uma palavra, e não requer componentes materiais e gestuais.

O componente material dessa magia é um pó composto de diamante, esmeralda, rubi e safira, sendo que cada pedra esmagada deve valer pelo menos 100 po.

Magia Astral
(Evocação)

Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o mago pode projetar seu corpo astral no plano Astral, deixando seu corpo físico e seu equipamento no Plano Material Primário (o plano onde o universo e todos os seus paralelos existem). Apenas itens mágicos podem ser levados ao plano Astral. A critério do Mestre, itens normais poderão ser encantados temporariamente, e levados. Como o plano Astral toca as bordas do primeiro nível de todos os planos externos, o mago pode viajar com seu corpo astral para esses planos se assim o desejar. Dessa forma, o mago deixa o plano Astral, formando outro corpo no plano de existência que ele escolheu visitar. Também é possível viajar para qualquer lugar do plano Material Primário com essa magia, mas um segundo corpo não pode ser formado no plano Material Primário. Geralmente uma projeção astral pode ser vista apenas por criaturas que estejam no plano Astral.

O corpo astral está sempre conectado ao corpo material por um cordão prateado. Se o cordão for quebrado, o mago, ou a pessoa conectada ao corpo pelo cordão, morre, tanto astral quanto materialmente, mas, na maioria das vezes, apenas o vento psíquico pode lazer com que o cordão se rompa. Quando um segundo corpo se forma em outro plano, a corda fica presa, invisível, a esse corpo. Se o novo corpo morrer, a corda voltará para o corpo material do receptor, acordando-o.

Embora criaturas projetadas astralmente possam afetar o plano Astral, suas ações não afetam criaturas que não estejam lá. Essa magia dura enquanto o mago desejar, ou até que seja cancelada de alguma maneira: um *Dissipar Magia*, ou a destruição do corpo físico do mago.

O mago pode levar consigo as formas astrais de até sete criaturas ao plano Astral, basta apenas que tais criaturas estejam formando um círculo juntamente com o mago. Esses companheiros dependem do mago, e podem ser abandonados por ele. A viagem pelo plano Astral pode ser rápida ou lenta, de acordo com o desejo do mago. O destino final da viagem cabe ao mago. (Veja o *Manual dos Planos* para maiores informações.)

Itens mágicos podem ser levados para o plano Astral e outros planos, mas normalmente sofrem uma perda temporária de seus poderes mágicos. Armas de encantamentos de +3 ou mais podem funcionar em qualquer plano, a critério do Mestre. Itens que utilizam o poder de determinados planos podem ficar muito mais poderosos nesses planos, como por exemplo um *anel de resistência* ao fogo no plano Elemental do Fogo, ou uma *espada de roubar vidas* no plano *Material Negativo*.

A Mão Esmagadora de Bigby
(Evocação)

Alcance: 5 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma mão incorpórea e enorme, similar às outras *Mão de Bigby*. Essa mão está sobre o controle mental do mago. e pode ser comandada para pegar e esmagar oponentes. Não é necessária uma jogada de ataque, a mão automaticamente agarra e inflige dano de constrição enquanto o mago estiver concentrado.

O dano depende do número de rodada que a vítima permanecer presa:

Primeira rodada	1d10 pontos de dano
Segunda e terceira rodadas	2d10 pontos de dano
Quarta rodada e seguintes	4d10 pontos de dano

A mão tem CA 0. tantos pontos de vida quantos o mago teria em perfeita saúde e desaparece quando destruída. A mão sofre dano normalmente de ataques tísicos e magias de combate, mas, no caso de efeitos de área, a pessoa presa sofre tanto quanto a própria mão. Nesse caso, um *teste de resistência* é feito pela mão, e o resultado do teste vale tanto para a mão quanto para a criatura aprisionada. Essa mão não é eficiente contra criaturas incorpóreas ou em forma gasosa, mas consegue impedir que criaturas que normalmente escapam por pequenas frestas fujam. Se a mão segurar um item ou edifício, o *teste de resistência* apropriado deve ser feito, como se o objeto tivesse sido apertado por Força 25.

Os componentes materiais são uma luva feita de pele de cobra e uma casca de ovo.

Palavra de Poder, Matar
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 5 metros a cada dois níveis
Duração: Permanente
Área de Efeito: 3 metros de raio
Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia mata instantaneamente uma ou mais criaturas de qualquer tipo. O efeito elimina uma criatura que tenha menos de 60 pontos de vida, ou duas ou mais criaturas com 10 ou menos pontos de vida. até um máximo de 120 pontos. A opção de atacar uma criatura ou múltiplas vítimas deve ser pronunciada juntamente com o alcance e o centro da área de efeito. Os pontos de vida utilizados são os que a criatura possui no momento em que é atingida pela magia, não o máximo.

Efeito da Esfera Prismática

Cor	Ordem	Efeito da Cor	Magia anulada por
Vermelho	1°	Detém projéteis não-mágicos/Causa 20 pontos de dano, *teste de resistência* para evitar a metade	*Cone Glacial*
Laranja	2°	Detém projéteis mágicos/causa 40 pontos de dano, *teste de resistência* para evitar a metade	*Lufada de Vento*

Amarelo	3°	Detém gases, venenos e petrificação/causa 80 pontos de dano, *teste de resistência* para evitar a metade
Verde	4°	Detém Sopro-de-Dragão/*teste de resistência* contra veneno ou morte, sobreviventes sofrendo 20 pontos de dano
Azul	5°	Detém magias de detectação e localização, além de ataques mentais/*teste de resistência* contra petrificação, ou transformação em pedra
Anil	6°	Detém magias/*teste resistência* contra varinha de condão, ou loucura
Vileta	7°	Proteção tipo campo de Força/*teste de resistência* contra magia, ou enviado para outro plano

Desintegração

Criar Passagem

Luz Contínua

Dissipar Magia

Parar o Tempo
(Alteração)

Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Esfera de 5 metros de raio
Componentes: V
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Quando o mago utiliza esse efeito, ele consegue parar o tempo por uma rodada dentro da área de efeito. Enquanto essa rodada passa para os observadores externos a esfera de efeito, que parece brilhar por um instante, o mago tem 1d3 rodadas para fazer o que quiser, mas todas as outras criaturas que estejam dentro da região afetada (a não ser criaturas únicas, ou divindades) ficam paralisadas, realmente congeladas no tempo entre um momento e o seguinte. Nada pode penetrar a área sem ficar congelado no tempo e, se o mago deixar a esfera, o efeito é cancelado automaticamente. Quando a duração expira, o mago volta a atuar dentro do tempo normal.

Nota: É recomendável que o Mestre use um cronômetro ou conte silenciosamente o tempo enquanto esse efeito é utilizado. Se o mago não conseguir realizar o que quer antes que a magia acabe, ele provavelmente será pego em uma situação embaraçosa. A utilização de uma Teleportação antes do efeito terminar é aceitável.

Portal
(Conjuração/Convocação)

Alcance: 30 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

A utilização dessa magia produz dois efeitos: primeiro, ela cria uma conexão interdimensional entre o plano de existência do mago e o plano onde mora uma criatura específica de grande poder, permitindo que a criatura venha de seu plano para o do mago. Segundo, a utilização do efeito atrai a atenção dessa criatura no outro plano. Ao lançar essa magia, o mago precisa pronunciar o nome da criatura que ele deseja que entre no *Portal* para ajudá-lo. Há 100% de chance de que algo venha a sair do portal. A não ser que o Mestre tenha algo preparado em relação aos servos da criatura, o próprio ser convocado virá.

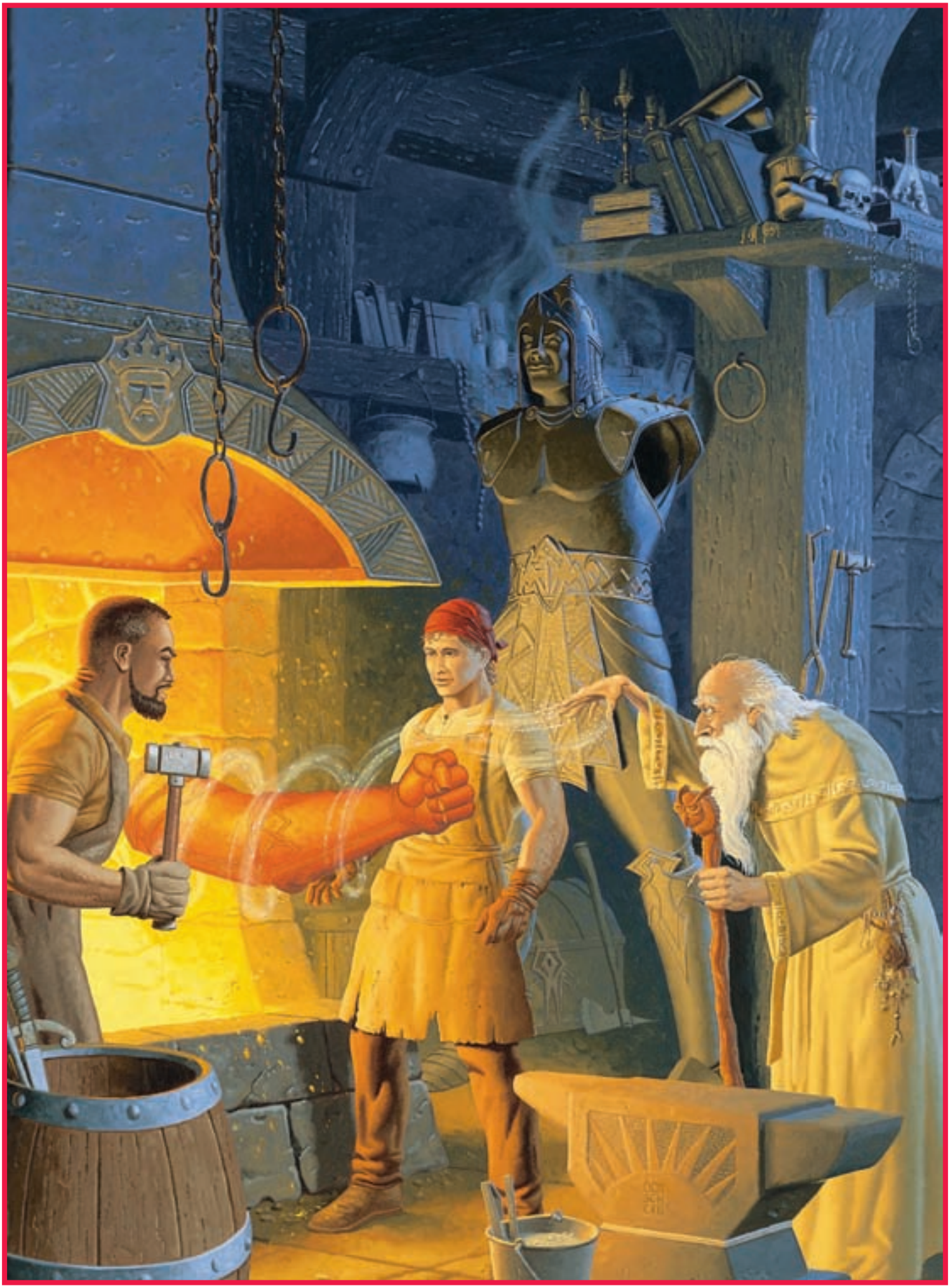
Se as razões do mago forem fúteis, a criatura pode ir embora, aplicar uma penalidade ao mago ou atacá-lo; se o pedido do mago tiver pouca importância, a criatura pode agir a favor do mago para acertar a situação, e então pedir um pagamento apropriado. Se a necessidade do mago for urgente, a criatura agirá de acordo, e pode até pedir um pagamento mais tarde, se apropriado. As ações da criatura dependem de diversos fatores, incluindo as tendências do mago e do ser ou divindade convocado, a natureza dos companheiros do mago e daquilo que se opõe a ele. Criaturas extraplanares poderosas geralmente evitam conflitos com seus iguais ou superiores. O ser convocado pode retornar imediatamente (pouco provável) a seu plano, ou ficar para realizar alguma ação. Utilizar essa magia envelhece o mago em 5 anos.

Sexto Sentido
(Adivinhação)

Alcance: 0
Duração: 2d4 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Essa magia concede ao mago um poderoso sexto sentido. Embora o efeito seja utilizado sobre o próprio mago, o mago pode especificar que outra pessoa é a beneficiária da magia. Uma vez executada a fórmula, o mago recebe avisos instantâneos sobre quaisquer perigos que ameacem o beneficiário do efeito. Por exemplo, se o próprio mago for o beneficiário, ele saberá que um ladrão se prepara para atacá-lo pelas costas, ou que uma criatura está para saltar inesperadamente de uma determinada direção. ou que ele está sendo escolhido como alvo de um projétil ou magia. Quando o mago é o beneficiário, ele sempre sabe de que direção os ataques virão, e nunca será surpreendido. Adicionalmente, a magia lhe dá uma idéia do que deve ser feito para evitar o perigo da melhor maneira possível símbolo – abaixar, saltar, fechar seus olhos – e lhe concede um bônus de 2 em sua Categoria de Armadura. Quando outra pessoa é a beneficiária, o mago recebe sinais dos perigos que afetarão essa criatura, mas precisa avisar a pessoa para que ela possa evitar surpresas. Gritar, puxar a pessoa para trás e até comunicação telepática, através de uma *bola de cristal*, são possíveis antes que o perigo se concretize – isso se o mago não hesitar. A criatura não ganha bônus na CA.

O componente material dessa magia é uma pena de beija-flor.



Apêndice 4

Ao lado do nome de cada efeito divino aparece, entre parênteses, o nome de uma escola de magia. Isto é somente uma referência. Por exemplo, os bônus de Sabedoria são aplicados aos *testes de resistência* contra magias de Encantamento/Feitiço. Se a escola não estiver anotada junto à magia, será difícil descobrir quais os efeitos tidos como Encantamento/Feitiço.

Não existem muitas outras razões para se saber ou utilizar esta informação. As magias divinas não são realmente organizadas em escolas, elas são dividas em Esferas de Influência, como está descrito no Capítulo 7: Magia.

Veja o Apêndice 2 para encontrar explicações sobre o que os parâmetros de cada efeito (alcance, componentes e outros) significam.

Magias Divinas de 1º Círculo

Arma Abençoada
(Alteração)

Esfera: Combate, Vegetal
Alcance: Toque
Duração: 4 rodadas +1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 clava comum de carvalho
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite que o clérigo transforme sua clava ou bastão de carvalho que não pode possuir parte ou peça de metal em urna arma mágica com bônus de +1 na jogada de ataque. Esta arma inflige dano de 2d4 pontos em oponentes de tamanho humano ou menor, e 1d4+1 em oponentes maiores. A magia não causa dano algum à arma utilizada. O clérigo deverá ter perícia no uso da arma, e ele mesmo precisa manuseá-la.

O componente material é uma folha de um trevo, e o símbolo sagrado do clérigo.

Benção
(Conjuração/Convocação)
Reversível

Esfera: Todas
Alcance: 60 metros
Duração: 6 rodadas
Área de Efeito: Cubo de 15 metros de lado
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Durante a duração de uma *Bênção*, o clérigo eleva o moral de seus amigos, animais e criaturas aliadas, e qualquer teste *de resistência* que eles façam contra efeitos de *Medo* recebe um bônus de +1. Além disso, as jogadas de ataque também passam a contar com um bônus de +1. A *Bênção*, porém, afeta somente quem não estiver engajado num combate corpo a corpo. O clérigo determina a que distância {até 60 metros) a magia fará efeito. No instante em que a *Bênção* começa a funcionar, ela afeta todas as criaturas em uma área de até 15 metros cúbicos centrada em um ponto selecionado pelo clérigo (somente criaturas que estiverem na área durante o lançamento da magia serão afetadas, e não as que entrarem depois).

O segundo uso para essa magia é para abençoar algum item (por exemplo, uma seta de besta para ser usada contra um rakshasa). O peso do item é limitado a 1/2 quilo por nível do clérigo, e o efeito se encerra com o uso do item, ou ao término da duração da magia.

Múltiplas bênção não são cumulativas. Além dos componentes verbais e gestuais, a *Bênção* requer água benta.

Esse efeito pode ser revertido por um clérigo e transformado numa *Maldição* contra seus oponentes ou inimigos, que sofrem uma penalidade de -1 em jogadas de moral e ataque.

Uma *Maldição* requer água profana.

Cativar Animais
(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal
Alcance: 10 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 animal
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 hora
Resistência: Anula

Por meio dessa magia, o clérigo torna-se capaz de fazer a qualquer animal, ou outro ser com Inteligência animal (1 a 4), uma oferta de amizade Se a criatura não obtiver sucesso num teste *de resistência* à magia, ela ficará calma e quieta até que o clérigo encerre o efeito. Além disso, o animal seguirá o clérigo. A magia funciona somente se a oferta de amizade for sincera. Se o clérigo tiver outros motivos, o animal irá senti-los (por exemplo, se o clérigo pretende comer o animal, mandá-lo na frente para ativar armadilhas, etc.).

O clérigo pode ensinar ao seu animal amigo três truques ou tarefas específicas para cada ponto de Inteligência da criatura. Truques comuns são aqueles ensinados normalmente a um cão ou animal doméstico similar (nada muito complexo). O treinamento de cada truque deve ser feito em um período de 1 semana, e todos devem ser ensinados até três meses depois do início da amizade. Durante este tempo, o animal não ira ferir o clérigo. Se a criatura for deixada sozinha por mais de uma semana, porém, ela voltará ao estado natural.

O clérigo pode usar esta magia para atrair um ou mais animais de até dois dados de vida por nível de experiência. Este também é o número máximo de animais que podem ser atraídos e treinados de cada vez: o dobro do nível de experiência do clérigo. Apenas animais sem *tendência* podem ser atraídos, conquistados e treinados.

Os componentes materiais são o símbolo sagrado e um pouco de um alimento de que o animal goste.

Círculo de Fé
(Evocação)

Esfera: Todas
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Circulo e clérigos
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, de três a cinco clérigos podem combinar seus poderes, de maneira que um deles consiga lançar magias ou usar *poder da fé* de uma forma aprimorada. O clérigo de maior nível (ou um deles, caso haja mais de um com o maior nível) fica sozinho, enquanto os outros dão-se as mãos formando um círculo ao seu redor. O clérigo central lança o *Círculo de Fé*. Ele temporariamente ganha um nível a mais para cada clérigo do *Circulo*, até um máximo de quatro níveis extras. Isso aumenta o *poder da fé*, e a eficiência das magias que evoluem com o nível do clérigo. Note que o clérigo central não ganha magia adicional, e os outros clérigos continuam limitados às suas magias já memorizadas.

Os clérigos do Circulo devem se concentrar na manutenção do efeito do *Círculo de Fé*. Eles perdem todos os bônus de CA devidos ao uso de escudos, ou à Destreza. Se algum deles perder a concentração, o efeito terminará imediatamente. Se o ritual for interrompido enquanto o clérigo central estiver lançando uma magia, o efeito dela estará arruinado, como se o próprio clérigo central tivesse perdido a concentração. O *Circulo* só precisa se manter intacto até o momento em que a fórmula da magia que se quer ampliar for executada os clérigos não têm que permanecer juntos para sustentar o efeito ampliado. Note que a combinação não será interrompida se somente o clérigo central for perturbado

Comando
(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiço
Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo comandar uma outra criatura com uma simples ordem. Esta ordem deve ser dada em uma linguagem que a criatura entenda. A vítima obedecerá apenas à ordens absolutamente claras e inequívocas; uma ordem "suicide-se!" será ignorada. A ordem "morra!" fará com que a criatura desmaie, ou caia em estado cataléptico por uma rodada, mas depois a vítima acordará, voltando ao normal. Ordens típicas são volte, pare, fuja, corra, caia, parta, renda-se, durma, descanse, etc. Nenhuma ordem afetará a criatura por mais de 1 rodada; mortos-vivos não são de forma alguma afetados por esta magia. Criaturas com Inteligência 13 (alta) ou mais, ou com 6 ou mais dados de vida (ou níveis de experiência) poderão fazer um *teste de resistência* à magia, com ajuste de Sabedoria. (Criaturas com Inteligência igual ou maior do que treze e seis dados de vida/ níveis fazem apenas um teste!)

Constrição
(Alteração)

Esfera: Vegetal
Alcance: 80 metros
Duração: 1 turno
Área de Efeito: Cubo com 15 metros de lado
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: ½

Usando esse efeito, o clérigo faz com que todas as plantas de uma área fiquem emaranhadas no caminho de uma criatura, que deverá estar dentro da área afetada. Grama, trepadeiras, mato, arbustos e até pequenas árvores irão se enroscar na vítima, diminuindo sua velocidade durante a duração da magia. Qualquer criatura que entre na área de efeito será tolhida pelos vegetais. Ela precisará fazer um *teste de resistência* à magia para escapar do local, movendo-se a 3 metros por rodada até sair daquela região. Criaturas extremamente grandes *(abissais*), ou fortes, irão sentir menos dificuldade (ou até mesmo nenhuma dificuldade) em escapar das plantas. A Força do "abraço" dos vegetais fica a critério do Mestre.

O componente material é o símbolo sagrado do clérigo.

Criar Água
(Alteração)
Reversível

Esfera: Elemental (Água)
Alcance: 30 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Até 1 metro cúbico
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Quando um clérigo lança uma *Criar Água*, até 18 litros de água são criados por cada nível de experiência do clérigo (por exemplo, um clérigo de 2º nível cria até 36 litros de água, um de 3º nível cria até 54 litros). A água é limpa e pode ser ingerida (como se fosse água de chuva). O efeito mágico pode ser dissipado até uma rodada após o surgimento da água; depois disso, a magia desaparece, e o que resta é água comum, que pode ser usada, derramada, evaporada, etc.

A magia reversa, *Desfazer Água*, apaga qualquer traço (até mesmo vapor ou névoa) de uma quantidade de água idêntica à produzida pela versão original do eleito. A água pode ser criada ou destruída em um volume tão pequeno quanto o que o clérigo pretende encher (ou esvaziar), até um máximo de 1 metro cúbico (1.000 litros).

A magia necessita de pelo menos uma gota de água em sua forma criadora, ou de um punhado de poeira em sua modalidade destruidora. Note que a água não será criada ou destruída dentro de uma criatura. Para propósito de referência, a água pesa 1 quilo por litro; um metro cúbico de água pesa, portanto, 1.000 quilos.

Curar Ferimentos Leves
(Necromancia)
Reversível

Esfera: Cura
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Quando usa essa magia, o clérigo restitui 1d8 pontos de vida à criatura tocada. Este efeito não beneficia seres que não possuam um corpo físico, e não se pode curar ferimentos de criaturas não vivas (mortos-vivos), ou de origem extraplanar.

O reverso desta magia, *Provocar Ferimentos Leves*, ocorre da mesma maneira, infligindo 1d8 pontos de dano. Se a criatura estiver evitando o toque do clérigo, uma jogada de ataque será necessária para determinar se o clérigo conseguiu tocar o oponente, e com isto causou o dano.A cura só é permanente se a criatura não receber mais ferimentos; ferimentos causados pelo efeito reverso irão cicatrizar – ou podem ser curados símbolo – como feridas comuns.

Detectar Armadilhas
(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 0
Duração: 4 rodadas/nível
Área de Efeito: 3 metros de largura, 12 metros de comprimento
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Lançando essa magia, o clérigo torna-se capaz de detectar armadilhas, fossos, abismos e outros perigos similares em uma área de 3 metros de largura e 12 metros de comprimento. Estes perigos incluem simples buracos, erosões, armadilhas de animais selvagens (aranhas, orvalheiras gigantes, formigas-leão, etc.), e armadilhas primitivas feitas de material natural (disparadores de lanças, armadilhas de caça, etc.). O efeito é direcionado – o clérigo deve olhar para a direção desejada e descobrir se ali existe ameaça ou armadilha. Caso exista, o clérigo experimenta uma sensação de perigo que aumentará com a proximidade. O clérigo sente a natureza do perigo (fosso, armadilha ou abismo) mas não como ele age, ou como desarmá-lo. Um exame mais minucioso, entretanto, habilita-o a perceber que ação ativará a armadilha. A magia descobre certos perigos naturais – areia movediça (armadilha), fossas ou covas (buracos), ou possíveis erosões no solo (abismos). Outras ameaças, como uma caverna que possa desabar com a chuva, uma construção insegura ou uma planta venenosa não serão revelados. O efeito não descobrirá armadilhas mágicas (a menos que as mesmas operem com buracos, abismos ou armadilhas naturais – ver *Tropeço* e *Armadilha*), ou dispositivos mecânicos muito complexos; armadilhas inativas também escapam à detecção.

O clérigo precisa de seu símbolo sagrado para lançar essa magia.

Detectar Magia
(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 30 metros
Duração: 1 turno
Área de Efeito: Largura de 3 metros
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o clérigo é capaz de perceber radiações mágicas em uma área de 3 metros de largura e 30 metros de comprimento, na direção em que estiver olhando. A intensidade do poder pode ser percebida (fraca, moderada, forte, opressiva), O clérigo tem 10% de chance por nível de determinar a esfera da magia, mas, ao contrário do que acontece na versão arcana deste efeito, o tipo (alteração, conjuração, etc.) não será descoberto. O clérigo pode girar o corpo, rastreando um arco de 60° por rodada. Irá bloquear a magia um muro de pedra de 30 centímetros ou mais de largura ou metal sólido com 3 centímetros de espessura ou 1 metro ou mais de madeira sólida.

O efeito requer o símbolo sagrado do clérigo.

Detectar Maldade
(Adivinhação)
Reversível

Esfera: Todas
Alcance: 120 metros
Duração: 1 turno + 5 rodadas/nível
Área de Efeito: 3 metros em uma direção
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o clérigo percebe emanações de maldade (ou de bondade, no caso da magia reversa) de alguma criatura, objeto ou área. A tendência, entretanto, só será revelada em situações anormais: personagens com inclinações extremamente fortes, ou que não se afastam de sua fé, e aqueles que estão pelo menos no 9º nível, podem gerar uma aura de bondade ou maldade, desde que tenham a intenção de fazer ações boas ou malignas. Monstros poderosos, como rakshasas ou ki-rins, costumam possuir auras malignas e bondosas, quando metamorfoseados. Um morto-vivo com tendência emana o mal, pois este é o poder que lhe permite continuar existindo neste plano. Um objeto amaldiçoado ou água profana emana uma aura maligna. O mesmo não ocorre com uma armadilha escondida ou uma víbora sem Inteligência.

O nível de maldade (fraco, moderado, forte, opressivo) e a possível natureza (na expectativa, malévolo, exultante, etc.) podem ser percebidos. Se o mal é muito opressivo, o clérigo tem 10% de chance por nível de detectar a inclinação geral da tendência *(leal*, *neutro*, *caótico*). A duração da magia é um turno mais cinco rodadas por nível do clérigo. Sendo assim, um clérigo de 1º nível poderá lançar uma magia com quinze rodadas de duração, o de 2º poderá lançar com vinte rodadas, etc. A magia tem a capacidade de percepção de 3 metros de largura na direção em que o clérigo estiver olhando. O clérigo precisa se concentrar– parar, ficar quieto, e desejar, conscientemente, perceber a aura para que, depois de uma rodada, surja uma resposta. O clérigo deve segurar seu símbolo sagrado à frente e com firmeza para que o efeito seja positivo.

Detectar Venenos
(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 0
Duração: 1 turno + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo determinar se algum objeto foi coberto com veneno, ou se é venenoso. Um objeto ou 1,5 metro de superfície pode ser examinado a cada rodada. O clérigo tem 5% de chance por nível de determinar o tipo exato de veneno.

O componente material necessário é um velocino, que ficará preto no caso de ter veneno.

Fogo das Fadas
(Alteração)

Esfera: Clima
Alcance: 80 metros
Duração: 4 rodadas/nível
Área de Efeito: 1 metro quadrado/nível, dentro de um raio de 15 metros
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo envolver um ou mais objetos ou criaturas em uma fraca luminosidade. A quantidade de itens afetados depende do número de metros quadrados que o clérigo pode alterai. Uma metragem suficiente permite que vários objetos ou criaturas sejam abarcados na luz criada pela magia, mas um objeto deverá ser completamente envolvido antes que outro receba a aura, e iodos precisam estar na área de efeito. Criaturas ou objetos recobertos por esta luz se tornarão visíveis a 80 metros na escuridão, 40 metros se o observador tiver uma forte fonte de luz consigo. Criaturas envoltas na luz passam a ser alvos mais fáceis, dando aos oponentes um bônus de +2 no escuro (incluindo noites com lua) e um bônus de +1 no crepúsculo, ou em situações de melhor iluminação. Note que criaturas invisíveis podem ser reveladas por esta magia. Esta aura de luz não

se fixa em criaturas que não possuam corpo físico, sejam etéreas ou gasosas. A luminosidade produzida pelo efeito também não encobrirá a luz do sol. por exemplo. Ela também não possui efeito especial contra mortos-vivos, ou criaturas das sombras. O *Fogo das Fadas* poderá ser azul, verde ou violeta, de acordo com as palavras usadas pelo clérigo durante o seu lançamento. Esta magia não causa dano algum ao objeto ou criatura afetado.

O componente material necessário é um pequeno pedaço de madeira e fosforescente, do tipo que provoca fogo-fátuo nos pântanos.

Invisibilidade contra Animais
(Alteração)

Esfera: Animal
Alcance: Toque
Duração: 1 turno + 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 criatura tocada/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, a criatura tocada torna-se completamente invisível para animais comuns, com Inteligência até 6. Qualquer criatura, incluindo sua versão gigante, é afetada, excluindo-se apenas os seres dotados de poderes mágicos. O receptor desta magia poderá caminhar normalmente por entre os animais sem que as criaturas tomem conhecimento de sua presença. Por exemplo, qualquer um que esteja sob este eleito poderá ficar junto a leões famintos, ou próximo a um Tiranossauro Rex, sem ser molestado: estes animais nem saberão da existência do receptor. Entretanto, um pesadelo voador, um cão demoníaco ou um lobo das estepes certamente irão notar o clérigo. Para cada nível que o clérigo ganhe, outra pessoa ou criatura poderá tornar-se invisível pela ação desta magia. Qualquer um que ataque enquanto estiver sob a proteção do efeito perderá a *Invisibilidade*.

O componente material utilizado é azevinho, que deverá ser passado no corpo do receptor.

Invisibilidade contra Mortos-Vivos
(Abjuração)

Esfera: Necromancia
Alcance: Toque
Duração: 6 rodadas
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Especial

Essa magia faz com que os mortos-vivos afetados percam a pista e ignorem as criaturas protegidas, mortos-vivos com 4 ou menos dados de vida são automaticamente afetados; seres com mais de 4 dados de vida receberão um *teste de resistência* à magia para poder evitar o efeito. Note que o clérigo protegido não poderá usar o *poder da fé* contra os mortos-vivos afetados. A magia será imediatamente cancelada se o clérigo receptor fizer um ataque. Magias como *Curar Ferimentos Leves*, *Augúrio* ou *Cântico* não são consideradas ataques. O componente material é o símbolo sagrado do clérigo.

Localizar Animais ou Plantas
(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação (Animal, Vegetal)
Alcance: 100 metros + 20 metros/nível
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 6 metros de largura e 20 metros de comprimento em uma direção/nível
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

O clérigo poderá determinar em que direção e a que distância se encontra qualquer tipo de animal ou planta. Olhando para uma direção, o clérigo pensará no animal ou planta, e com isso descobrirá se existe algum exemplar da espécie na área determinada pela magia. Também é possível descobrir a distância exata em que tal criatura se encontra, assim como o número aproximado de indivíduos. Durante cada rodada, o clérigo poderá olhar somente para uma direção, ou seja, apenas 6 metros de largura serão rastreados. A magia dura uma rodada por nível de experiência do clérigo, e permite o rastreamento de uma distância de 100 metros mais 20 metros por nível. (Como opção do Mestre, o clérigo só poderá descobrir animais ou plantas ligados à sua crença.)

O componente material necessário é o símbolo sagrado do clérigo.

A probabilidade de localização de um tipo específico de animal depende das circunstâncias exatas da tentativa. Normalmente, devem ser usados como fatores: animal comum = 50%; incomum = 30%; raro = 15% , muito raro = 5%. Em relação à plantas, algumas crescem em regiões temperadas, enquanto outras em regiões tropicais. A maioria utilizada como componente de magia ou para estudos místicos é rara, ou muito rara. O resultado da aplicação deste efeito deve sempre ser decidido pelo Mestre.

Luz
(Alteração)
Reversível

Esfera: Solar
Alcance: 120 metros
Duração: 1 hora +1 turno/nível
Área de Efeito: Globo de 6 metros de raio
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Especial

Essa magia cria luminosidade dentro do espaço compreendido por um globo de aproximadamente 6 metros de raio, a partir do ponto focal. A luz emanada tem a mesma intensidade que a produzida por uma tocha. Objetos na escuridão fora desta luz poderão ser vistos, mas aparecerão imprecisos e sombreados. O efeito é centrado em um ponto determinado pelo clérigo, que precisa ter uma visão clara e desobstruída deste foco. A luz poderá surgir do ar, pedra, metal, madeira, ou qualquer substância similar. O efeito da magia será imóvel, a não ser que o foco esteja sobre um objeto ou criatura em movimento. Se esta magia for lançada sobre uma criatura, qualquer *resistência ou* proteção contra magia aplicável deverá ser testada. Um sucesso no *teste de proteção* anulará a magia, enquanto um sucesso no *teste de resistência* indica somente que o ponto focal do efeito estará imediatamente atrás desta criatura, mas não em suas costas. Se a magia for centrada nos órgãos visuais de um ser, ele ficará cego, recebendo uma penalidade de -4 nos *testes de resistência* e em jogadas de ataque, além da penalidade de -4 na CA. O clérigo poderá

extinguir a luz quando quiser, com um simples comando oral. Magias de luz não são cumulativas – o lançamento de múltiplos efeitos não irá criar uma luz mais brilhante.

Essa magia possui um reverso, que cria uma área de escuridão de igual tamanho e nas mesmas condições da magia comum, mas com a metade da duração. A escuridão mágica é como a escuridão existente em um quarto sem janelas não iluminado – preto como breu. Qualquer tipo de luz, normal ou mágica, que tenha menos claridade do que a presente num dia ensolarado, não conseguirá funcionar dentro de *Escuridão*. Esta *Escuridão* lançada diretamente contra uma de *Luz* provocará um cancelamento mútuo, e vice-versa.

Passos sem Pegadas
(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Vegetal
Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, o receptor poderá andar sobre qualquer tipo de solo – lama, areia, neve, etc. – sem deixar suas pegadas. O terreno por onde ele caminhar ficará com uma aura mágica por até 1d6 turnos após sua passagem. Entretanto, é impossível encontrar um rastro oculto por essa magia usando meios normais. É claro que técnicas avançadas de rastreamento, como a de busca em padrão de espiral, farão com que os perseguidores encontrem o rastro a partir do ponto onde a magia acabou.

O componente material é um galho de pinheiro ou sempre-verde, que precisará ser queimado e ter as cinzas espalhadas no ato de lançar a magia.

Pedra Encantada
(Encantamentos)

Esfera: Combate
Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Por meio dessa magia, o clérigo poderá encantar temporariamente até três pequenas pedras, não maiores do que pedras de funda. As pedras encantadas poderão ser arremessadas contra um inimigo. Se arremessadas, elas alcançarão até 30 metros, e as três podem ser lançadas na mesma rodada. Para isto, o clérigo deverá fazer uma jogada de ataque, sendo que o encantamento das pedras permite que qualquer um tenha perícia para arremessá-las. As pedras serão consideradas armas com +1 de bônus, a fim de determinar se o alvo pode ou não ser atingido (por exemplo, as criaturas que são atingidas somente por armas mágicas); entretanto, elas não possuirão bônus na jogada de ataque ou de dano. Cada pedra irá infligir 1d4 pontos de dano e 2d4 no caso de mortos-vivos. A magia de cada pedra terminará 30 minutos após a execução da fórmula, ou com a utilização das pedras.

Os componentes materiais são o símbolo sagrado do clérigo e três pequenas pedras, que ainda não foram utilizadas como ferramentas, ou em qualquer outra magia.

Proteção ao Calor/Frio
(Alteração)

Esfera: Proteção
Alcance: Toque
Duração: 1 hora e meia/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

A criatura que receber essa magia estará protegida do frio e calor naturais, mesmo que extremos (dependendo da aplicação que o clérigo escolher enquanto estiver lançando a magia). O receptor poderá suportar normalmente temperaturas de 0° e 55° Celsius (dependendo da aplicação), sem sofrer conseqüências. Temperaturas maiores ou menores que essa faixa causarão dano de 1 ponto por hora de exposição, para cada grau além do limite. A magia será imediatamente cancelada se o receptor for atingido por qualquer tipo de calor ou frio anormais, como os causados por outros efeitos mágicos (Sopro-de-Dragão e coisas assim). O cancelamento ocorre independentemente da modalidade da magia escolhida pelo clérigo, e do tipo de ataque místico (ou seja, uma *Proteção ao Calor* será cancelada por calor ou fogo criados misticamente, assim como por frio mágico). O receptor da magia não sofrerá os primeiros 10 pontos de dano (após a aplicação de quaisquer *testes de resistência* necessários) devido ao calor ou frio, na rodada em que a magia for cancelada. O efeito também desaparece instantaneamente se *Resistir Calor ou Resistir Frio* forem lançadas sobre o receptor.

Proteção ao Mal
(Abjuração)
Reversível

Esfera: Proteção
Alcance: Toque
Duração: 3 rodadas/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Com o lançamento dessa magia, surge uma barreira mística a 30 centímetros do receptor. Esta se moverá junto com ele, produzindo três efeitos:

Primeiro, todos os ataques de criaturas malignas, ou encantadas de forma maligna, contra o receptor, receberão uma penalidade de -2 para cada ataque, e qualquer *teste de resistência* realizado pelo receptor contra tais criaturas, terá um bônus de +2. Segundo, qualquer tentativa de controle mental de uma criatura maligna contra o receptor (por exemplo, um vampiro tenta enfeitiçar o clérigo) ou de penetrar em sua mente (como o ataque de um fantasma com *Recipiente Arcano*) será bloqueado. Note que esta proteção não irá anular o feitiço do vampiro, ou interrompê-lo, mas evitará que ele controle a mente da criatura protegida. Da mesma maneira, uma Força vital estranha não será exorcizada por este efeito.

Terceiro, a magia previne o toque de criaturas de outros planos ou que tenham sido convocadas (como serviçais aéreos, elementais, diabretes, *caçadores invisíveis*, salamandras, víboras aquosas, xorns, e outros). Isto faz com que os ataques naturais (garras, presas, rabeadas, etc.) destas criaturas falhem. Se seus ataques dependerem de contato físico com a criatura protegida, os seres extraplanares fugirão. Animais ou monstros chamados ou convocados por magia são igualmente bloqueados, não podendo tocar o clérigo protegido. Esta proteção

acaba se a criatura protegida fizer um ataque corpo a corpo contra o ser repelido, ou se a barreira for pressionada contra a criatura.

Para lançar esta magia o clérigo usa água benta e queima incenso. Esta magia pode ser revertida, tornando-se *Proteção ao Bem:* o segundo e terceiro aspectos continuam idênticos.

O componente material da magia reversa é um circulo de água profana ou esterco queimado.

Purificar Alimentos
(Alteração)
Reversível

Esfera: Todas
Alcance: 30 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 30 litros/nível, 1 metro quadrado de área
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Quando lançada, essa magia faz com que comidas ou bebidas que estejam deterioradas, apodrecidas, envenenadas ou de alguma forma contaminadas tornem-se puras e apropriadas ao consumo. Até 30 litros de comida ou bebida podem ser purificados por nível. Esta magia não protege a comida ou bebida do apodrecimento natural, caso não sejam consumidas. Água profana ou comidas e bebidas similares serão estragadas pela magia, mas o efeito não atinge criaturas ou poções mágicas.

O reverso desta magia é *Apodrecer Alimentos*, que irá estragar até água benta. A magia continua não fazendo efeito sobre criaturas ou poções.

Remover Medo
(Abjuração)
Reversível

Esfera: Feitiços
Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura/4 níveis
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1
Resistência: Especial

O clérigo aumenta a coragem do receptor desta magia, aumentando com isso seu valor de *resistência* a *Medo* mágico em +4 por um turno. Se o receptor tiver recentemente (mesmo dia) falhado num *teste de resistências* um ataque de *Medo*, a magia imediatamente confere outro teste, com +4 de bônus. Para cada quatro níveis, uma criatura a mais pode ser afetada (1 criatura do 1º ao 4º níveis, duas do 5º ao 8°, etc.). O reverso, *Provocar Medo*, faz com que uma criatura fuja em pânico o mais rápido possível do clérigo que lançou a magia. A fuga dura 1d4 rodadas. Um sucesso no *teste de resistência* contra a magia reversa irá anulá-la, e qualquer bônus de Sabedoria deverá ser aplicado. É claro que *Remover Medo* irá anular *Provocar Medo*, e vice-versa.
Nenhuma das magias faz efeito contra qualquer morto-vivo.

Santuário
(Abjuração)

Esfera: Proteção
Alcance: Toque
Duração: 2 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Quando o clérigo lança *Santuário*, qualquer um que procure atacar diretamente o receptor precisará de sucesso num *teste de resistência* à magia. Se for bem-sucedido, o adversário poderá atacar normalmente. Porém, se falhar, ele esquecerá a criatura até o final do efeito. Aqueles que não quiserem atacar o receptor não serão afetados. Note que esta magia não previne ataques de área (*Bola de Fogo*, *Tempestade Glacial*, etc.). Se o receptor realizar um ataque, o efeito será anulado, mas a criatura ainda poderá fazer magias que não sejam de ataque, ou qualquer outra coisa que não viole a proibição contra ações ofensivas. Isto permite, por exemplo, que um clérigo protegido por esta magia cure ferimentos, ofereça uma bênção, profetize, lance uma magia de *Cântico ou Luzem* uma área (não em um oponente).

Os componentes são o símbolo sagrado do clérigo e um pequeno espelho de prata.

Magias Divinas de 2º Círculo

Ajuda
(Necromancia, Conjuração)

Esfera: Necromântica
Alcance: Toque
Duração: 1 rodada + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

O receptor dessa magia ganha os mesmos benefícios de uma *Bênção* (+1 na jogada de ataque e em *testes de resistência*), e um bônus especial de 1d8 pontos de vida pelo tempo de duração do efeito. *Ajuda* permite que o receptor acumule mais pontos de vida do que o seu total natural. Os pontos de vida que o clérigo tiver além do total serão os primeiros perdidos em caso de dano, e não poderão ser recuperados através de curas normais ou mágicas. Exemplo: um guerreiro de 1º nível, com 8 pontos de vida, sofre um ataque e perde 2 pontos (8 - 2 = 6). Em seguida, recebe uma *Ajuda* que lhe dá 5 pontos adicionais. O guerreiro passa a ter 11 pontos de vida, sendo que 5 são temporários. Se ele sofrer 7 pontos de dano, 2 pontos normais e todos os pontos de vida temporários serão perdidos. Depois disso, ele ainda recebe um *Curar Ferimentos Leves* que restaura 4 pontos, deixando-o com seus 8 pontos de vida originais.

Note que a ação dessa magia não é afetada pela perda permanente de pontos de vida causada por *Drenar Energia*, perda de dados de vida ou níveis, perda de um familiar ou pela ação de certos artefatos; os pontos de vida obtidos são simplesmente somados ao novo total.

Os componentes materiais dessa magia são um pequeno pedaço de tecido branco molhado com uma substância adesiva (como alguma seiva de árvore) nas pontas, e o símbolo sagrado do clérigo.

Apêndice 4

Armadilha de Fogo
(Abjuração, Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: Toque
Duração: Permanente até que disparada
Área de Efeito: Objeto tocado
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: ½

Qualquer item que possa ser fechado (livro, caixa, garrafa, cesto. arca. caixão, porta, gaveta, etc.) pode ser protegido por uma *Armadilha de Fogo*, que é focada num ponto escolhido pelo clérigo. Depois disso, o item não poderá mais ser aberto, ou suportar qualquer outra magia de segurança. Um *Arrombar* não afetará de forma alguma a *Armadilha de Fogo* – assim que se tentar abrir o item, ela disparará. Como acontece com a maioria das armadilhas mágicas, ladrões só podem usar a metade de seu talento *Encontrar Armadilhas* para descobrir uma dessas. Qualquer falha na remoção da armadilha fará com que ela detone imediatamente (a única exceção é um *Dissipar Magia* mal-sucedido). Quando ativada. a armadilha cria uma explosão de 1.5 metro de raio. a partir do ponto focal. Todas as criaturas nesta área têm que fazer um teste *de resistência* à magia. O dano é de 1d4 pontos, mais 1 ponto por nível do clérigo que a tenha lançado, e será reduzido à metade caso a criatura atingida passe no teste *de resistência*. (Embaixo d'água o dano infligido é dividido pela metade, e a magia produz uma grande nuvem de vapor.) 0 item protegido não é afetado, e não sofre dano pela explosão.

O clérigo que lançou a magia pode utilizar o objeto protegido normalmente, sem detonar o efeito, assim como qualquer um a quem seja dada permissão. Essa permissão só é concedida quando a magia é executada (o método normalmente envolve uma palavra chave).

Para lançar a magia, o clérigo precisa traçar o contorno do fecho com um pedaço de carvão e tocar no ponto central da magia, onde ocorrerá a explosão. Para que qualquer outro ser utilize o item protegido, é preciso um pouco de cabelo, ou objeto similar, pertencente ao clérigo O componente material são sementes de azevinho.

Augúrio
(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2 rod.
Resistência: Nenhuma

Com um *Augúrio* o clérigo pode adivinhar se uma ação beneficiará ou atrapalhará o grupo em um futuro próximo (até meia hora). Por exemplo, se o grupo estiver pensando em quebrar um cadeado mágico, uma magia de *Augúrio* pode revelar se isto resultará em beneficio ou desgraça imediata. Se a magia tiver sucesso, o Mestre pronuncia uma indicação do que provavelmente irá ocorrer: "benefício", "desgraça", ou talvez um enigma ou uma rima. A chance de se receber uma resposta significativa é de 70%, mais 1% por nível do clérigo, ou seja, 71% no 1º nível, 72% no 2°, e assim por diante. O Mestre poderá fazer quaisquer ajustes que ele considere necessários à situação.

Por exemplo, numa situação como: "O que acontecerá se descermos aos níveis inferiores desta masmorra?". No nível imediatamente inferior ao dos personagens há um terrível troll guardando 10.000 peças de prata, e um escudo +1. O Mestre acha que o grupo talvez vença o troll após árdua batalha, A resposta poderá ser: "Grandes riscos levam à grandes recompensas."Se o troll for forte demais para o grupo, o *Augúrio* dirá: "Desgraça e destruição os aguardam!" De qualquer forma, um grupo que tente vários *Augúrios* sobre as mesmas ações, em um curto período de tempo, receberá sempre a mesma resposta.

O componente material para *Augúrio* é um conjunto de bastões incrustados de gemas, ossos de dragão, ou troféus similares de pelo menos 1.000 po (que não são consumidos pela magia).

Bom Fruto
(Alteração, Evocação)
Reversível

Esfera: Vegetal
Alcance: Toque
Duração: 1 dia + 1 dia/nível
Área de Efeito: 2d4 frutos récem-colhidos
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Lançando *Bom Fruto* sobre um punhado de frutos recém-colhidos, o clérigo faz com que 2d4 deles tornem-se mágicos. O clérigo (assim como qualquer outro clérigo da mesma divindade e que esteja pelo menos no 3º nível) conseguirá distinguir os frutos encantados. Um *Detectar Magia* também irá descobri-los. Uma criatura esfomeada, de tamanho humano ou menor, que coma um destes frutos irá sentir-se bem, como se tivesse comido uma refeição completa, ou recuperará 1 ponto de dano físico produzido por ferimentos ou causas similares. No

entanto, só 8 pontos, no máximo podem ser curados desta forma em cada período de 24 horas.

O reverso, *Maus Frutos*, faz 2d4 frutos se estragarem, cada um causando 1 ponto de dano se ingerido (sem *resistência*). Para lançar esta magia, o clérigo deverá esfregar seu símbolo sagrado nos frutos, a fim de encantá-los (frutos como morangos, amoras, groselhas, framboesas, etc.).

Cântico
(Conjuração/Convocação)

Esfera: Combate
Alcance: 0
Duração: Tempo de declamação
Área de Efeito: 10 metros de raio
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2 rod.
Resistência: Nenhuma

Por meio do *Cântico* o clérigo consegue atrair um favor especial sobre ele e seu grupo, prejudicando seus inimigos. Com o lançamento da magia, toda as jogadas de ataque, dano e *testes de resistência* feitos na área atingida pelos aliados do clérigo ganham um bônus de +1, enquanto que os inimigos presentes no local recebem penalidade de -1. Estes bônus/penalidades durarão enquanto o clérigo declamar as sílabas místicas e permanecer parado Qualquer interrupção, corno um ataque que cause dano, alguém que agarre o clérigo ou um *Silêncio*, irá interromper o efeito. Muitos *Cânticos* não são cumulativos. Entretanto, se uma *Oração*, do 3º círculo, for lançada enquanto outro clérigo da mesma religião (não necessariamente da mesma *tendência*) estiver declamando *Cântico*, o efeito aumentará para +2 e -2.

Cativar
(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiços
Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: 30 metros de raio
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Anula

Utilizando essa magia, um clérigo conseguirá fazer com que todos, em uma audiência, compreendam claramente sua linguagem. Aqueles que estiverem na área de efeito farão um *teste de resistência* à magia, ou passarão a prestar a mais completa atenção no clérigo, ignorando completamente o que estiver acontecendo ao redor. Aqueles de raça ou religião hostis às do clérigo tem +4 de bônus no *teste de resistência*. Qualquer bônus de Sabedoria deverá ser aplicado. Criaturas com 4 ou mais dados de vida, ou com 16 ou mais pontos de Sabedoria não serão afetados.

Para lançar a magia, o clérigo deverá permanecer falando durante toda uma rodada. A magia durará enquanto o clérigo continuar em seu discurso, até o máximo de 1 hora. As criaturas sob o efeito da magia nada farão enquanto o clérigo estiver falando, e discutirão o tema abordado por 1d3 rodadas após o término do discurso. Aqueles que adentrarem na área da magia deverão fazer um *teste de resistência*, ou serão afetados. Os que não estiverem sob o efeito têm 50% de chance. por rodada, de vaiar ou zombar, em uníssono, o tema abordado. Se a zombaria for muita, os demais devem fazer novos *testes de resistência*. A magia terminará (continuando com as três rodadas de discussão) se o clérigo for atingido por um ataque, ou se fizer algo além de falar.

Se a audiência for atacada, a magia terminará e as pessoas reagirão imediatamente, fazendo um *teste de reação* relacionado à fonte de interrupção, com uma penalidade de -10. Nota: Quando a audiência for muito grande e composta por seres da mesma espécie, o Mestre pode resumir as *resistências* e tirar uma média para não perder tempo. Portanto, um grupo de vinte pessoas com *resistência* média de 16 (25% de chance de sucesso) terá quinze sob efeito da magia e cinco não.

Criar Chamas
(Alteração)

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Uma chama brilhante, de luminosidade semelhante à de uma tocha, sairá das mãos do clérigo que utilizar essa magia. A chama não machucará o clérigo, mas queimará qualquer material inflamável (papel, papiro, madeira seca, óleo, etc.). O clérigo será capaz de arremessar esta chama mágica como um dardo a uma distância de 40 metros (considerado curto alcance). A chama explodirá no impacto, inflamando materiais que estejam a até 1 metro de seu ponto de impacto, extinguindo-se após a explosão, Uma criatura atingida pela chama sofrerá um dano de 1d4 + 1 pontos e, caso a chama pegue em suas roupas ou pertences, deverá passar a rodada seguinte combatendo o fogo. Do contrário, a vítima sofrerá um dano adicional, escolhido pelo Mestre, até o fogo extinguir-se Um erro no arremesso do dardo de fogo será tratado segundo as regras para projeteis de área. Após o lançamento de um desses dardos, outra chama aparecerá na mão do clérigo, enquanto durar a magia. O clérigo só poderá jogar uma chama por nível, e não mais do que uma vez por rodada.

O clérigo pode encerrar a magia assim que desejar, mas o fogo causado por ela continuará queimando. Este efeito não funciona embaixo d'água

Demônio da Poeira
(Conjuração/Convocação)

Esfera: Elemental (Ar)
Alcance: 30 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 2 rod.
Resistência: Nenhuma

Essa magia capacita o clérigo a conjurar um fraco elemental do Ar – um *Demônio da Poeira* tem CA 4, 2 DV, MV 50 de metros por rodada, ataques de 1d4 pontos de dano e pode ser ferido por armas comuns. Ele parece um pequeno furacão de 30 centímetros de diâmetro na base. 1.5 metro de altura e pouco mais de 1 metro de diâmetro superior. Ele se move de acordo com as ordens do clérigo que o conjurou, mas irá se dissipar caso fique a mais de 30 metros de distância do mesmo O vento causado por sua passagem é suficiente para apagar tochas, pequenas fogueiras de acampamento, lampiões abertos e qualquer outro tipo de fogo exposto que não seja de origem mística. O *Demônio da Poeira* é capaz de deter uma nuvem de gás, ou criatura de forma gasosa, e empurrá-la para longe do clérigo (embora seja incapaz de ferir ou dispersar a nuvem). Se passar por uma área cuja superfície esteja coberta de poeira, areia ou cinzas, o *Demônio* irá

sugar estas partículas e dispersá-las em uma nuvem de 3 metros de diâmetro, centrada nele mesmo. A nuvem obstruirá a visão normal, e as criaturas, dentro desta área, ficarão momentaneamente cegas por até uma rodada depois que saírem da nuvem. Se um clérigo lançando magia for atingido, ou entrar na área da nuvem causada pelo demônio de areia, será necessário um *teste de resistência* à magia para manter a concentração, ou o efeito estará arruinado. Qualquer criatura nativa do plano elemental do Ar – ou outro *Demônio de Poeira* conseguirá dispersar um *Demônio de Poeira* com um simples ataque.

Detectar Feitiço
(Adivinhação)
Reversível

Esfera: Adivinhação
Alcance: 30 metros
Duração: 1 turno
Área de Efeito: 1 criatura/rodada
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Quando usada, essa magia permite ao clérigo descobrir se uma pessoa ou monstro está sob a influência de um *Feitiço*, ou magias de controle semelhantes, como *Hipnotismo*. *Sugestão*. *Despistar*. *Retenção*, etc. A criatura fará um *teste de resistência* à magia e. se tiver sucesso, nada será descoberto sobre seu estado mental. Um clérigo que descubra que a criatura esta sendo influenciada tem 5% de chance por nível de adivinhar qual o tipo exato de influência está sendo utilizado. Um máximo de dez criaturas podem ser analisadas antes que o eleito acabe Se a criatura estiver sob mais de uma influência, só se saberá que a vítima está sendo controlada. O tipo (uma vez que existem emanações diferentes) é impossível de determinar.

A magia reversa, *Dissimular Feitiço*, esconde completamente, por 24 horas, qualquer magia de influência sobre uma criatura.

Distanciamento
(Alteração)

Esfera: Proteção
Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: O clérigo
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Através dessa magia, o clérigo altera o fluxo do tempo em favor de si mesmo. Enquanto uma rodada se passa normalmente, quem lançou esta magia poderá gastar duas rodadas, mais uma rodada por nível, em contemplação. Com isso, um clérigo de 5º nível poderá ficar sete rodadas pensando, enquanto somente uma rodada se passará para todos os outros. (0 Mestre deverá dar 1 minuto de tempo real para cada rodada extra a que o jogador tiver direito, Nenhum diálogo com outros participantes será permitido,) Note que, enquanto estiver protegido por esta magia, o clérigo poderá usar apenas magias de adivinhação e poderes de cura (e estes últimos somente sobre si mesmo). O uso de qualquer magia fora de tais parâmetros (por exemplo, *Curar Ferimentos Leves* em outro clérigo) irá anular imediatamente a dilatação de tempo. O clérigo não poderá andar, correr, tornar-se invisível ou fazer qualquer outra ação além de pensar, ler e coisas assim. Ele poderá ser afetado pela ações de outros, e perde todos os bônus de escudo ou Destreza. Qualquer ataque bem-sucedido contra o clérigo irá quebrar a magia.

Encantar Cobras
(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal
Alcance: 30 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 metro cúbico
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo consegue hipnotizar uma ou mais serpentes, deixando-as inativas. Os animais ficarão semi-eretos, mantendo somente um movimento oscilatório em seus corpos. Se as serpentes forem enfeitiçadas enquanto em torpor a duração da magia será de 1d4 + 2 turnos: se não tiverem sido provocadas e não estiverem irritadas, o feitiço durará 1d3 turnos; se a serpente estiver irritada, ou sendo acuada ou atacada, a duração da magia será de 1d4 + 4 rodadas. O clérigo só poderá enfeitiçar uma ou mais serpentes se o total de pontos de vida das criaturas for menor ou igual ao seu. Normalmente, um clérigo de 1- nível poderá enfeitiçar serpente até 4 ou 5 pontos de vida, no 2- nível serão, normalmente. 9 pontos, etc. Estes pontos de vida poderão pertencer a um animal ou mais, desde que não ultrapassem os pontos de vida do clérigo. Um clérigo de 23 pontos de vida pode, ao tentar enfeitiçar um grupo de doze serpentes com 2 pontos cada. conseguir sucesso com até onze delas. O efeito funciona em qualquer ofídio ou monstro do gênero, como uma naga, couatl, etc., embora esteja sujeito à proteção contra magia do réptil, limite de pontos de vida e coisas assim.

Variações deste efeito podem existir, incluindo criaturas com algum significado para as diversas crenças e religiões do jogo. O Mestre irá avisar se tais magias existem.

Encantar Pessoas ou Mamíferos
(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal
Alcance: 80 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 pessoa ou mamífero
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Essa magia afeta uma pessoa ou mamífero. A criatura passará a ver no clérigo um amigo de confiança e um aliado para seguir e proteger. O termo "pessoa" inclui qualquer humano, semi-humano ou humanóide do tamanho de um ser humano ou menor, incluindo brownies, dríades, anões, elfos, gnolls. gnomos, goblins, meio-elfos, halflings, meio-orcs, hobgoblins, humanos, kobolds, homens-lagartos, orcs, sprites, trogloditas e outros. Ou seja, um guerreiro de 10(- nível está incluído, mas um ogro, não.

Essa magia não permite que a criatura enfeitiçada seja controlada como um autômato, mas todas as palavras e ações do clérigo serão vistas da melhor maneira possível. Assim sendo, a criatura enfeitiçada não obedecerá uma ordem de suicídio, mas voltará para enfrentar um dragão vermelho por "somente uma ou duas rodadas" se acreditar que essa é a única forma de salvar o clérigo e que existe uma chance de sobrevivência.

As atitudes ou prioridades da criatura em relação ao clérigo serão modificadas, mas sua personalidade e *tendência*, não. Um pedido para a criatura se deixar indefesa, abandonar um item de valor, ou mesmo utilizar uma carga de um item mágico (especialmente contra antigos companheiros ou aliados) permitirão à vítima um novo *teste*

de resistência para ver se o feitiço não é quebrado. Portanto, uma criatura enfeitiçada não precisará mostrar tudo que possui ou desenhar um mapa de uma ou mais áreas que ele conheça. Qualquer pedido poderá ser recusado, desde que a recusa tenha uma base no caráter da criatura, e não cause nenhum problema ao clérigo. Os possíveis favores prestados ao encantador podem não se aplicar a seus amigos ou aliados. A vítima não reagirá bem se os aliados do clérigo fizerem sugestões do tipo "Pergunte a ele sobre..." A criatura enfeitiçada também não irá tolerar abusos verbais ou físicos por parte dos amigos do clérigo – a menos que a vitima já tivesse uma natureza tolerante antes de receber a magia.

Note que a magia não aumenta as capacidades lingüísticas de qualquer clérigo. A duração do efeito depende da Inteligência da criatura enfeitiçada, e de *testes de resistência*. Esta pode ser interrompida se um desses testes tiver sucesso. Tal teste ocorre de tempos em tempos, de acordo com a Inteligência da vitima, mesmo que o clérigo não faça nada para desgastar a amizade.

Pontos de Inteligência	Período entre Testes de Resistência
3 ou menos	3 meses
de 4 a 6	2 meses
de 7 a 9	1 mês
de 10 a 12	3 semanas
de 13 a 14	2 semanas
de 15 a 16	1 semana
17	3 dias
18	2 dias
19 ou mais	1 dia

Se o clérigo tentar ferir a criatura enfeitiçada ou atrapalhar alguma ação sua, ou se um *Dissipar Magia* for lançado com sucesso, o feitiço será automaticamente quebrado.

Se a vitima for bem-sucedida no *teste de resistência*, o efeito estará anulado.

Esta magia, se usada em conjunto com *Cativar Animais*, poderá manter o animal próximo à morada do clérigo, se o clérigo for sair por um longo período.

Encontrar Armadilhas
(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 30 metros
Duração: 3 turnos
Área de Efeito: 3 metros em uma direção
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Com essa magia todas as armadilhas escondidas normal ou magicamente, e de natureza mágica ou mecânica tornam-se evidentes para o clérigo. Note que esta é uma magia direcionada. O clérigo deve olhar para um local específico e descobrir se ali existem armadilhas.

Uma armadilha é qualquer mecanismo, ou barreira mágica, que satisfaça três critérios: causar um resultado inesperado; tal resultado ser danoso ou indesejado pelo clérigo: ser intenção do criador do dispositivo causar esses resultados. Estas armadilhas incluem *Alarme*, *Símbolo* e magias ou mecanismos semelhantes.

O clérigo descobrirá a natureza geral da armadilha (mecânica ou mágica) mas não seu eleito, ou como desarmá-la. Um exame minucioso irá. entretanto, fazer com que ele descubra que tipo de ação ativará a armadilha. Note que o conhecimento do clérigo se limita àquilo que pode ser perigoso ou inesperado. A magia não tem como predizer ações de criaturas (consequentemente. um assassino escondido ou uma emboscada não são armadilhas), nem prever a presença de acidentes geográficos naturais (uma caverna que desaba com a chuva, uma parede que enfraqueceu com o passar do tempo). Se o Mestre estiver usando hieróglifos ou sinais para identificar as barreiras ou armadilhas mágicas (veja *Símbolo de Proteção*). este efeito mostrará a forma do sinal ou marca. A magia não descobrirá armadilhas que tenham sido desarmadas, ou estejam, de algum modo, inativas.

Esquentar Metal
(Alteração)
Reversível

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: 40 metros
Duração: 7 rodadas
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Especial

Por meio dessa magia, o clérigo e capaz de tornar metais ferrosos (aço, ferro, etc.) extremamente quentes. Uma cota élfica não será afetada, e outras armaduras mágicas poderão fazer um *teste de resistência* contra fogo mágico. Se a armadura for bem-sucedida no teste, esta magia não irá afetá-la.

Na 1ª rodada de efeito, o metal se torna quente e desconfortável ao toque (este também é o efeito da magia na última rodada). Na 2ª e na 6ª (penúltima) rodadas, o metal estará muito quente, a ponto de causar bolhas e dano na pele de quem vier a tocá-lo: nas 3ª, 4ª e 5ª rodadas o metal se torna cauterizante, e mesmo um simples toque causará dano pôr queimadura, como demonstrado abaixo:

Temperatura do Metal	Dano por Rodada
Quente	Nenhuma
Muito quente	1d4 pontos
Cauterizante*	2d4 pontos

*No final da rodada cauterizante. a criatura afetada deverá ser bem-sucedida em um *teste de resistência* à magia ou sofrerá algum dos efeitos seguintes: mãos ou pés inúteis por 2d4 dias; corpo incapaz por 1d4 dias: cabeça inconsciente por 1d4 turnos. Estes efeitos podem ser completamente removidos por *Cura Completa*, ou por um restabelecimento normal.

Note que materiais como madeira, tecidos, couro e papel irão queimar em contato com o metal em estado cauterizante. Estes materiais, por sua vez, causarão danos de queimadura se tocarem a pele, na rodada seguinte, ao contato com o metal *Resistência ao fogo* (magia, poção, ou anel} ou *Proteção ao Fogo* irão anular totalmente os efeitos desta magia, que não funcionará se o metal estiver imerso em água ou neve, ou sob o efeito de *Frio* ou *Tempestade de Gelo*. Para cada dois níveis de experiência do clérigo, serão afetados metais relativos ao tamanho de um ser humano (armas e armadura, ou uma massa de metal de 25 quilos).

A magia reversa, *Resfriar Metal*, irá anular os efeitos do *Esquentar Metal ou* afetará o metal, seguindo a mesma progressão do efeito original, da seguinte forma:

Apêndice 4

Temperatura do Metal	Dano por Rodada
Frio	Nenhuma
Gelado	1-2 pontos
Congelado*	1d4 pontos

* No final da rodada congelado, a criatura afetada deverá ser bem-sucedida num *teste de resistência* à magia, ou sofrerá os efeitos entorpecedores do congelamento: perda da sensação em uma das mãos (ou em ambas, se o Mestre considerar o resultado do teste desastroso) por 1d4 dias. Durante este período, a Força da mão do clérigo será bem reduzida, e ele não poderá usar o membro afetado para lutar, ou em qualquer atividade que exija mãos firmes.

Esta magia é anulada por efeitos como *Resistir ao Frio*, ou por qualquer calor muito forte proximidade de um fogo intenso (não uma simples tocha), uma espada mágica flamejante ou uma *Muralha de Fogo*, etc. Embaixo d'água este efeito não causa dano, mas irá criar gelo em torno do metal afetado, fazendo-o boiar

Falar com Animais
(Alteração)

Esfera: Animal, Adivinhação
Alcance: 0
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 1 animal dentro de uma área de 10 metros de raio, a partir do clérigo
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo comunicar-se com qualquer animal, normal ou gigante, de sangue quente ou frio. e que possua cérebro. O clérigo poderá formular questões e receberá respostas coerentes da criatura; entretanto, a magia não garante amizade e cooperação por parte do animal. Além disso, tensão e respostas evasivas são táticas utilizadas por criaturas agressivas e astutas (quanto mais simplórios forem os seres, menos significado terão suas respostas). Se o animal for amigável, ou se tiver a mesma *tendência* do clérigo, o clérigo poderá obter ajuda ou favores da criatura. Esta possibilidade será determinada pelo Mestre. Note que a magia é diferente de *Falar com Monstros*. *Falar com Animais* só torna possível a comunicação com criaturas normais ou suas versões gigantes, como primatas, felinos, cães. elefantes, mas não com criaturas fantásticas como grifos, pégasos. etc.

Imobilizar Pessoas
(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiços
Alcance: 120 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 1d4 pessoas em uma área de 6 metros cúbicos
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Essa magia imobiliza 1d4 seres humanos, semi-humanos ou humanóides, deixando-os paralisados no lugar por cinco ou mais rodadas.

Imobilizar Pessoas afeta qualquer criatura bípede, humanóide com o tamanho de um ser humano ou menor, incluindo brownies, dríades, gnolls, elfos, anões, orcs, humanos, kobolds, nixies, sprites, pixies. trogloditas e outros. Um guerreiro humano de 10º nível será afetado, mas um ogro não.

O efeito será focalizado num ponto escolhido pelo clérigo, e afetará somente as criaturas escolhidas por ele, dentro da área atingida. Se a magia for lançada sobre três criaturas, elas farão um *teste de resistência* normal: se somente duas forem afetadas, seus testes terão uma penalidade de -1; se a magia for lançada sobre uma pessoa, seu teste terá uma penalidade de -2. Os ajustes de Sabedoria devem ser utilizados. Aqueles que forem bem-sucedidos no *teste* não serão de forma alguma afetados pela magia, mortos-vivos não são atingidos.

Criaturas imobilizadas não se movem ou falam, mas continuam cientes do que está ocorrendo ao seu redor, e podem usar poderes que não necessitem de movimento ou de fala. Esta imobilização não irá evitar danos físicos, ou retardar a ação de venenos ou doenças. O efeito desta magia poderá ser cancelado pelo clérigo que a lançou com uma simples palavra; de outro modo, a duração será de duas rodadas no 1º nível, quatro no 2°, seis no 3°, etc.

O componente material é um pequeno pedaço de ferro reto.

Lâmina Flamejante
(Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: 0
Duração: 4 rodadas + 1 rodada/2 níveis
Área de Efeito: 1 metro, como uma lâmina de espada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Essa magia produz um jato de logo que se projeta a partir da mão de quem o criou. Este jato assemelha-se a uma lâmina de cimitarra, e é usado como uma espada. Se o clérigo acertar alguma criatura com a chama, a vítima irá receber 1d4 + 4 pontos de dano. Um bônus de +2 (7 a 10 pontos de dano) é aplicado se a lâmina atingir um morto-vivo, ou outra criatura especialmente vulnerável ao fogo. Se a vítima tiver qualquer proteção contra fogo, o dano será reduzido em 2 (1d4+2 pontos de dano). Elementais do fogo e criaturas que o usem como arma natural não sofrerão dano algum se atacados desta forma A espada pode inflamar materiais combustíveis, como pergaminho, gravetos secos, tecido, palha, etc. Entretanto, ela não é considerada uma arma mágica. Assim, criaturas (exceto mortos-vivos) que são afetadas somente por armas mágicas não serão feridas por esta magia. Este efeito não funciona dentro da água.

Além do símbolo sagrado do clérigo. *Lâmina Flamejante* necessita de uma folha de sumagre como componente material.

Martelo Espiritual
(Invocação)

Esfera: Combate
Alcance: 10 metros/nível
Duração: 3 rodadas + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Pelo poder de sua divindade, o clérigo que cria um *Martelo Espiritual* traz à existência um campo de Força vagamente parecido com martelo. Enquanto o clérigo se concentrar, o *Martelo* atinge qualquer oponente dentro da área da magia. A cada rodada, o clérigo poderá escolher um alvo qualquer dentro do alcance. A chance do martelo acertar o alvo

desejado é a mesma do clérigo que o criou, sem nenhum ajuste ou bônus de Força. Além disso, o martelo atua como uma arma mágica com +1 de bônus para cada seis níveis de experiência do clérigo, até um máximo de +3 na jogada de ataque e no dano a partir do 13º nível de experiência. O dano causado pelo *Martelo* é o mesmo causado por um martelo de batalha comum (1d4 + 1 contra oponentes de tamanho humano ou menor; 1d4 contra oponentes maiores, mais o bônus mágico). O martelo acerta na direção em que seu criador está olhando. Assim, se o clérigo estiver por trás do inimigo, todos os bônus de um ataque pelas costas serão aplicados, assim como o adversário perderá os ajustes de Destreza, escudo, etc., em sua CA.

Tão logo o clérigo interrompa sua concentração, o martelo espiritual deixará de existir. Um *Dissipar Magia* na área de ação do martelo poderá destruí-lo. Se alguma das criaturas atacadas tiver proteção contra magia, o teste deverá ocorrer na primeira rodada de ataque do martelo. Se a vítima obtiver sucesso no *teste de proteção*, o efeito será anulado, e o martelo desaparecerá; caso contrário, o campo de Força continuará até o final da duração, e com efeito normal.

O componente material é um martelo de batalha, que o clérigo deverá jogar contra seus oponentes enquanto declama a magia. O martelo comum desaparecerá quando o *Martelo Espiritual* surgir.

Mensageiro
(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal
Alcance: 20 metros/nível
Componentes: V, G
Duração: 1 dia/nível
Tempo de Execução: 1 rod.
Área de Efeito: 1 criatura
Resistência: Anula

Essa magia capacita o clérigo a chamar uma criatura diminuta (tamanho D), e com Inteligência não superior ao nível animal, para ser sua mensageira. Este efeito não irá funcionar com animais gigantescos, ou de Inteligência igual ou maior ao nível baixo (Inteligência 5). Se houver alguma criatura dentro do alcance da magia, o clérigo utilizando-se de uma isca (um alimento que o animal aprecie) poderá chamá-la para perto. O receptor deve fazer um *teste de resistência* à magia. Se falhar, ele avançará para o clérigo e ficará aguardando uma ordem. O clérigo pode se comunicar com o animal num nível extremamente básico, dizendo-lhe aonde ir: entretanto, tais ordens devem ser muito simples. A criatura pode carregar um item ou uma mensagem escrita. Após ser instruído, o animal irá para o local desejado, ficando lá até o final do efeito. (Note que. a menos que o destinatário esteja esperando um mensageiro na forma de um pequeno animal, este mensageiro poderá ser ignorado por ele.) Assim que a duração da magia terminar, o animal volta às suas atividades naturais. O destinatário não ganha a capacidade de se comunicar com o mensageiro.

Obscurecimento
(Alteração)

Esfera: Clima
Alcance: 0
Componentes: V, G
Duração: 4 rodadas/nível
Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma neblina em volta do clérigo, que continuará no local por quatro rodadas para cada nível do clérigo, e reduzirá o alcance de qualquer forma de visão (incluindo *Infravisão*) para 1d3 metros. A área de efeito da magia é derivada do nível do clérigo: 3 metros x 3 metros no 1" nível. 6 x 6 no 2", 9 x 9 no *3°*. e assim por diante. A altura da neblina será restrita a 3 metros de altura, e a névoa estará confinada à área da magia. Um vento forte (assim como o da *Lufada de Vento*, de 3" círculo) irá diminuir a duração do efeito em 75%. Esta magia não funciona embaixo d'água.

Pele de Árvore
(Alteração)

Esfera: Proteção, Vegetal
Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: A rodadas + 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: Criatura tocada
Resistência: Nenhuma

Quando o clérigo lança essa magia sobre uma criatura, a pele do receptor se tornará tão dura quanto uma casca de árvore, aumentando a CA para 6, mais 1 CA para cada quatro níveis do clérigo: CA 5 no 4º nível. CA 4 no 8°, e assim por diante. Este efeito não funciona quando combinado com uma armadura comum, ou qualquer outro tipo de proteção mágica. Além disso, *testes de resistência* contra qualquer ataque, exceto magias, ganham um bônus de +1. Essa magia pode ser aplicada ao próprio clérigo, ou a qualquer criatura que ele tocar.

Além de seu símbolo sagrado, o clérigo precisará de um punhado de casca de carvalho como componente para a magia.

Resistir Calor/Frio
(Alteração)

Esfera: Proteção
Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada/ nível
Tempo de Execução: 5
Área de Efeito: Criatura tocada
Resistência: Nenhuma

Quando este efeito é lançado pelo Clérigo sobre uma criatura, o corpo do receptor torna-se resistente ao calor ou ao frio. como o executor da magia desejar. A criatura será completamente imune aos climas normais (podendo ficar nua sob a neve. ou muito próxima a um fogo comum, sem notar) O receptor poderá também expor-se ao calor ou frio intensos (de origem natural ou mágica), como o de carvão em brasa ou, também, ser atingido por um tonel de óleo fervendo, *espadas flamejantes*, *Tempestade de Fogo*, *Bola de Fogo*. *Chuvas de Meteoros*. Sopro-de-Dragão vermelho. *Espada do Gelo*, *Tempestade de Gelo*, *varinhas do gelo* ou Sopro-de-Dragão branco, em que temperatura é muito intensa e prolongada. Nestes casos, o receptor ganha um bônus de +3 no teste *de resistência* a tais ataques, e todo o dano será reduzido a 50%. mesmo que o *teste* falhe. Se for bem-sucedido. a criatura sofre apenas 1/4 do dano total. Esta proteção durará uma rodada para cada nível do clérigo que a lançou.

O componente material é uma gota de mercúrio.

Apêndice 4

Retardar Venenos
(Necromancia)

Esfera: Cura
Alcance: Toque
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia pode retardar os efeitos de qualquer veneno que tenha sido introduzido no corpo de uma criatura. Para isso, no entanto, é preciso que o clérigo aja antes que a substância atinja pleno efeito (este período, conhecido como *Latência*. será determinado pelo Mestre). Embora essa magia não neutralize o veneno, ela protege a criatura envenenada dos efeitos mais danosos ao organismo, ao menos pelo tempo de sua duração. Talvez, nesse meio-tempo, uma cura definitiva possa ser encontrada.

Os componentes necessários são o símbolo sagrado do clérigo e um dente de alho, que deverá ser amassado e colocado onde o veneno entrou no organismo (ou seja, deve ser comido caso o veneno tenha sido administrado por via oral).

Revelar Tendências
(Adivinhação)
Reversível

Esfera: Adivinhação
Alcance: 10 metros
Duração: 1 turno
Área de Efeito: 1 criatura ou objeto
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rod.
Resitência: Anula

Um *Revelar Tendência* dá ao clérigo capacidade de ler com exatidão a aura de uma criatura ou objeto (objetos sem *tendências* não revelam nada). O clérigo deverá parar e se concentrar no que quer ler por uma rodada. Se a criatura passar no *teste de resistência* à magia, nada será revelado. Certos artifícios mágicos podem neutralizar o poder desta magia.

O reverso. *Dissimular Tendência*, oculta a *tendência* de um objeto ou criatura por 24 horas.

Silêncio, 4,5 m
(Alteração)

Esfera: Guarda
Alcance: 120 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Esfera com raio de 5 metros
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Após o lançamento dessa magia, a área afetada torna-se totalmente silenciosa. Qualquer som será barrado: conversa é impossível, magias não poderão ser executadas (pelo menos não as com componente verbal, se a regra de componentes estiver em uso), e nenhum som de qualquer tipo entrará no local. O efeito poderá ser utilizado no ar. ou sobre algum objeto. e sua área será fixa. a não ser que se lance a magia sobre uma criatura, ou objeto móvel. O efeito dura duas rodadas para cada nível de experiência do clérigo. A magia pode ser centrada numa criatura, e o efeito se irradiará a partir do receptor, movendo-se com ele. Caso a criatura não queira ser a receptora, ela poderá fazer um *teste de resistência* à magia. Se passar, o efeito será focalizado 30 centímetros atrás do local onde o ser estava durante a execução da fórmula. Esta magia previne ataques sonoros, como o canto das harpias, *trombeta da destruição*, etc.

Torcer Madeira
(Alteração)
Reversível

Esfera: Vegetal
Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Especial

Com essa magia, o clérigo consegue fazer com que um certo volume de madeira se dobre e empene, perdendo permanentemente sua resistência e forma original. O alcance dessa magia é de 10 metros para cada nível de experiência do clérigo. Ela afeta uma tora de aproximadamente 40 centímetros de comprimento e até 3 centímetros de diâmetro por nível. Com isso, um clérigo de 1º nível conseguirá empenar a haste de uma machadinha, ou quatro flechas de besta; no 5º nível, ele poderá empenar o equivalente a uma azagaia. Note que pranchas e tábuas também podem ser afetadas. Assim, é possível atingir uma porta, ou fazer um buraco num barco ou navio. Armas de arremesso empenadas estarão efetivamente estragadas, e armas de combate corpo a corpo receberão uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Madeira encantada só sofre os efeitos dessa magia se o clérigo estiver num nível maior do que quem a encantou. O clérigo terá uma chance de 20% para cada nível de diferença (20% se tiver um nível a mais, 40% se tiver dois, etc.). Assim, uma porta magicamente fechada ou travada com *Fechadura Arcana* por um mago de 5º nível tem 40% de chance de ser destruída por um clérigo de 7°. Itens mágicos de madeira são normalmente afetados por clérigos que estejam no 12º nível, ou mais. Itens extremamente poderosos, como artefatos, não serão afetados por este efeito.

O reverso dessa magia, *Destorcer Madeira*, endireita madeira empenada ou torta, ou reverte a ação do *Torcer Madeira*, e está sujeito às mesmas restrições.

Tropeço
(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Vegetal
Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: 1 objeto de até 3 m/altura
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Essa magia pode ser lançada sobre qualquer objeto comum – uma parreira, um bastão, uma corda, ou similar. O efeito faz com que o alvo erga levemente do chão ou da superfície em que se encontra, fazendo criaturas mal-sucedi das no teste *de resistência*, tropeçarem. Note que o objeto só atrapalha o movimento daqueles que estiverem caminhando sobre ele. Com isso, um pedaço de corda de 1 metro de comprimento só poderá atrapalhar a passagem de uma única criatura de tamanho humano. Criaturas que estão se movendo rapidamente (correndo) e tropeçam, sofrem 1 ponto de dano, e ficam atordoadas por 1d4 + 1 rodadas, se a superfície for dura (no caso de turfa ou outro material macio, o atordoamento dura apenas até o final da

rodada). Animais muito grandes, como elefantes, não serão afetados por esta magia. O objeto continuará atrapalhando o caminho de quem passar por ele. incluindo a pessoa que o encantou, até o final da duração da magia. Criaturas que saibam da existência da armadilha mágica ganham bônus de + 4 em seus *testes de resistência*. O objeto terá 80% de chance de passar despercebido, a não ser que quem o observe possua meios de descobrir armadilhas mágicas. Esta magia não funciona debaixo d'água.

Wyvern Vigia
(Evocação)

Esfera: Guarda
Alcance: 30 metros
Duração: 8 horas ou até acertar um golpe
Área de Efeito: Esfera de 3 metros de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Anula

Essa magia é conhecida por *Wyvern Vigia* porque cria uma neblina com uma forma semelhante a um *Wyvern*. É usada para manter alguma área livre de intrusos. Qualquer criatura que chegue a 3 metros do local atingido poderá ser afetada pelo *Wyvern*. Terá que fazer um teste *de resistência* à magia ou ficará paralisada por uma rodada por nível do clérigo, ou até ser liberada por ele, por um *Dissipar Magia* ou por um *Remover Paralisia*. Se for bem-sucedida no *teste de resistência*, a criatura passou pelo ataque do *Wyvern* e a magia continuará intacta. Se o *teste de resistência* falhar e a criatura for paralisada, o efeito será dissipado. Isto também ocorrerá se nenhum intruso for atacado pelo *Wyvern* nas 8 horas subseqüentes ao lançamento da magia. Qualquer criatura que se aproximar da área protegida tem uma chance detectar sua presença antes de ser atacado; esta chance é de 90% com uma boa iluminação, 30% com luz fraca, e 0% no escuro.
O componente material é o símbolo sagrado do clérigo.

Magias Divinas do 3º Círculo

Ampliar Plantas
(Alteração)

Esfera: Vegetal
Alcance: 160 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Especial

Essa magia pode ser usada de duas formas A primeira faz com que a vegetação normal cresça, enrolando-se e entrelaçando-se de

tal forma que uma criatura precisará forçar seu caminho por entre as plantas, alcançando no máximo uma movimentação de 3 metros por rodada (ou 6 metros por rodada para seres de tamanho maior que o humano). O local deve possuir árvores e arbustos para poder ser afetado desta forma. A área de efeito é um quadrado de lado igual ao dobro do nível do clérigo, em metros. Essa região pode ser tanto esse quadrado quanto um retângulo, desde que a área máxima seja respeitada. Os efeitos desta versão da magia mantêm-se até serem desfeitos, seja por fogo, por esforço físico ou até mesmo por magias (incluindo *Dissipar Magia*). O segundo uso deste efeito atinge 3 quilômetros quadrados de área. O Mestre secretamente faz um *teste de resistência* contra esta magia, baseado na resistência do clérigo, para determinar se a magia funciona ou não. Se a magia funcionar, a colheita da região afetada é aumentada em (1d4 + 1) x 10%. Este efeito dura até que o ciclo vegetal anual se encerre, com a chegada do inverno.

Em comunidades rurais, essa magia é utilizada durante o plantio, para celebrar a primavera.

Andar Sobre as Águas
(Alteração)

Esfera: Elemental (Água)
Alcance: Toque
Duração: 1 turno + 1 turno/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: nenhuma

Usando essa magia, o clérigo é capaz de conferir a uma ou mais criaturas o dom de mover-se sobre líquido (areia movediça, neve, água, óleo, etc.) como se fosse solo firme. Os pés da criatura afetada, na realidade, não tocam a superfície do líquido, embora depressões ovais de tamanho (e profundidade não superior a 5 centímetros) adequado formam-se sobre neve ou lama. A movimentação mantém-se estável. Se este efeito é executado embaixo da água, a criatura afetada projeta-se em direção à superfície, onde começa a boiar.

Para cada nível do clérigo acima do 5°, uma pessoa extra pode ser afetada.

Esta magia requer, além do símbolo sagrado (que não é consumido), um pedaço de cortiça.

Andar sobre as Chamas
(Alteração)

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: Toque
Duração: 1 rodada + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura(s) tocada(s)
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

Pelo uso dessa magia, os seres afetados podem resistir ao contato com chamas (não mágicas) de temperatura máxima de 1.000°C (possibilitando, por exemplo, caminhadas sobre lava derretida). O efeito também confere um bônus de 2 para *testes de resistência* a *fogo mágic*o, e reduz o dano causado por tais chamas pela metade, mesmo se o *teste de resistência* falhar. Para cada nível de experiência acima do 5°, o clérigo pode proteger uma criatura extra. Essa magia não é cumulativa com magias que ofereçam proteção similar a fogo (como, por exemplo, *Resistir Calor*).

Os componentes materiais são, além do símbolo sagrado do clérigo (que não é consumido pela magia), pó de rubi no valor de, no mínimo, 500 po por pessoa afetada.

Animar os Mortos
(Necromancia)

Esfera: Necromântica
Alcance: 10 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Essa magia é responsável pela criação dos mais simples tipos de mortos-vivos (esqueletos e zumbis) a partir de ossos e corpos mortos, geralmente de humanos, semi-humanos ou humanóides. A magia faz com que os corpos tornem-se animados e obedeçam a ordens simples de seu criador, independente de como eles se comunicavam quando vivos (um esqueleto de animal cumpre tão bem as ordens de seu criador quanto, por exemplo, o esqueleto de um anão), Esses mortos-vivos permanecerão animados até serem destruídos em combate, ou afetados pelo *poder da fé*. A magia, uma vez executada, não pode ser afetada por *Dissipar Magia*.

O clérigo pode animar um esqueleto ou zumbi para cada nível de experiência que possuir, com uma única restrição: se a espécie da criatura possuir mais de 1 DV, o número de criaturas animadas será determinado pelo DV da criatura. Esqueletos possuem o DV característico da espécie, enquanto os zumbis possuem um DV a mais. Assim, um clérigo de 12º nível pode animar doze esqueletos de anão (ou seis zumbis), quatro zumbis de gnolls ou um único zumbi de gigante do fogo. Alternativamente, o clérigo pode animar dois esqueletos de animais pequenos (de DV menor ou igual a 1-1) para cada nível de experiência que possuir.

Essa magia requer uma gota de sangue, um pedaço de carne do tipo da criatura a ser animada e uma pitada (ou um pedaço) de osso.

O uso de *Animar os Mortos* não é um ato bom. Apenas clérigos de *tendência* maligna valem-se dela frequentemente.

Armadilha
(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Vegetal
Alcance: Toque
Duração: Permanente até ativada
Área de Efeito: Círculo de diâmetro igual a 60 centímetros + 5 centímetros/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3 rodadas
Resistência: Nenhuma

Esta magia permite ao clérigo criar um laço que tem 90% de chance de passar despercebido por observadores que não utilizem auxílio mágico. O laço pode ser leito com qualquer tipo de corda, cordão ou cipó. Quando a magia é lançada, ele se mistura com o ambiente, ficando difícil de ser detectado. Uma das pontas da corda forma o laço propriamente dito, que se contrairá quando a armadilha for ativada, prendendo um ou mais membros da criatura que ativou a armadilha (observe que a cabeça de uma cobra ou de um verme pode ser agarrada desta forma). Se houver alguma árvore grande próxima ao laço, a outra ponta da corda pode ser atada a esta. Quando a magia for ativada, a árvore se curva com violência, levantando a criatura e causando 1d6 pontos de dano. Se nenhuma árvore está atada ao laço, a corda, ao se contrair, irá enrolar-se ao redor da vítima. O laço, que

deve ser considerado mágico, somente poderá ser aberto por uma força idêntica à força de um gigante das nuvens (Força 23) durante a primeira hora. Para cada hora, a partir de então, a Força necessária para abrir o laço diminui por 1. Após 6 horas, a Força necessária se estabiliza em 18. Depois de 12 horas, o laço perde toda a magia, libertando sua vítima.

O laço pode ser cortado com qualquer arma mágica, ou com qualquer lâmina empunhada com um bônus para jogada de ataque de pelo menos +2 (bônus de Força, por exemplo).

O clérigo precisa de uma pele de cobra e um pedaço da crina de um animal forte para trançar na corda que fará o laço. Além disso, deve utilizar o seu símbolo sagrado, que não será consumido pela magia.

Árvore
(Alteração)

Esfera: Vegetal
Alcance: 0
Duração: 6 turnos +1 turno/nível
Área de Efeito: O clérigo
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Utilizando essa magia, o clérigo assume a forma viva de uma pequena árvore ou arbusto, ou a forma morta de um grande tronco (em qualquer um dos casos, a forma assumida possui poucos galhos). Qualquer inspeção, por mais apurada que seja, jamais poderá revelar que a árvore, tronco, ou arbusto é, na verdade, uma pessoa; e testes normais dirão que realmente não passa de um pedaço de madeira, vivo ou morto, de acordo com a opção do clérigo. O executor da magia, no entanto, permanece capaz de observar tudo o que acontece ao seu redor. A CA e os pontos de vida da planta são os mesmos do clérigo, que pode voltar à forma normal assim que quiser. Todas as roupas e equipamentos carregados pelo clérigo mudam de forma com ele.

O componente material é um pequeno galho de árvore e o símbolo sagrado do clérigo. O símbolo não é consumido pela magia.

Brilho das Estrelas
(Evocação, Ilusão/Visão)

Esfera: Solar
Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: 1 metro quadrado/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Essa magia faz com que uma determinada área fique iluminada, como se estivesse sob uma noite de céu estrelado. Este local, definido pela área de efeito, é afetado pela iluminação. O alcance visual é o mesmo de uma noite clara de lua cheia: movimento pode ser percebido a 100 metros, criaturas imóveis podem ser notadas a 50 metros, detalhes genéricos a 30 metros, e identificação total a 10 metros. Essa magia projeta sombras, e não afeta infravisão. A área de efeito realmente aparenta ser um céu estrelado, mas se a ilusão for desacreditada, as estrelas revelam-se como pequenas luzes suspensas no ar. Essa magia não funciona embaixo da água.

O componente da magia é composto de plantas como a açucena, e várias frutinhas rasteiras.

Convocar Insetos
(Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal
Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Essa magia atrai insetos normais para atacar os inimigos do clérigo. Uma nuvem voadora composta por abelhas, vespas e moscas varejeiras, aparece na maioria das vezes (70%); caso contrário, um tapete de insetos rastejantes (formigas de todos os tipos, besouros - 30% restante), aparecerão quando a magia é lançada. Os insetos unem-se no ponto determinado pelo clérigo, e atacam a criatura que ele apontar. A vítima sofre apenas 2 pontos de dano, caso limite suas ações à tentativa de afastar-se dos insetos enquanto durar a magia. Se ela não fizer isso, o dano será de 4 pontos por rodada, e se decidir ignorar os insetos, a criatura sofre uma penalidade de 2 pontos para suas jogadas de ataque e Categoria de Armadura (ou seja, subtrai 2 do resultado do dado de ataque, e soma 2 à CA). Se a criatura atacada tentar usar magia, a iniciativa do dano dos insetos deve ser determinada, para definir se a vítima conseguirá executar o eleito. Se o dano ocorrer antes da vítima lançar a magia, a concentração se perde e o efeito é arruinado.

Se a vítima entrar em uma nuvem de fumaça densa, ou numa área em chamas, os insetos são dispersados e a magia acaba. Além de fumaça e de chamas, a vítima talvez consiga fugir da nuvem correndo, ou mergulhando em água volumosa. Neste caso, assim como em qualquer outro momento durante a duração desta magia, o clérigo pode redirecionar a nuvem de insetos, designando um novo alvo, embora leve pelo menos uma rodada para que as pequenas criaturas se reordenem e invistam contra a nova vítima. Insetos rastejantes movimentam-se à velocidade de 1 metro por rodada, enquanto que os voadores vão a 6 metros por rodada. O criador da magia deve, durante todo o tempo de duração, manter sua concentração sobre os insetos. Se ele mover-se ou for perturbado, a magia se dissipará.

É possível, em ambientes subterrâneos com esta magia, chamar 1d4 formigas gigantes, mas a chance será de 30%, a menos que existam formigas gigantes nas proximidades imediatas. Esta magia não funciona embaixo da água.

Os componentes materiais, fora o símbolo sagrado (que não é consumido), são uma pétala de flor e um pouquinho de lama ou argila molhada.

Convocar Relâmpagos
(Alteração)

Esfera: Clima
Alcance: 0
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: 120 metros de raio
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: ½

Quando essa magia é executada, deve haver algum tipo de tempestade na área (nuvens ou ventos fortes, chuva ou até mesmo um tornado incluindo o redemoinho causado por um gênio ou elemental do Ar de 7 DV ou mais). O clérigo é, então, capaz de chamar dos céus raios de eletricidade. Um raio pode ser chamado por turno. Este raio não precisa ser convocado imediatamente – outras ações, inclusive

o uso de outras magias, podem ser feitas neste intervalo de tempo. Quando desejar o raio, o clérigo deverá ficar parado e concentrar-se por uma rodada inteira. Um raio causa 2d8 pontos de dano elétrico, com um adicional de 1d8 pontos para cada nível de experiência do clérigo.

O raio descerá do céu sobre qualquer ponto dentro do alcance da magia, à escolha do clérigo. Qualquer criatura a uma distância de 3 metros – seja da trajetória do raio, seja do local em que o relâmpago atingir – será afetada por todo o dano, a menos que obtenha sucesso em um *teste de resistência*. Neste caso, o dano cai à metade.

Como esta magia necessita da presença de uma tempestade, ela só pode ser utilizada em locais abertos, não funcionando, portanto, em subterrâneos ou embaixo da água.

Crescer Espinhos
(Alteração, Encantamentos)

Esfera: Vegetal
Alcance: 60 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 3d4 turnos +1 turno/nível
Tempo de Execução: 6
Área de Efeito: 1 metro quadrado/nível
Resistência: Nenhuma

Essa magia pode ser utilizada em qualquer área coberta por vegetação de tamanho moderado, e de qualquer densidade. O efeito faz com que as folhas das plantas fiquem afiadas, e que as raízes tornem-se pontiagudas. De fato, a cobertura vegetal do solo, embora pareça inalterada, passa a funcionar como se fosse composta por estrepe, Para cada 1 metro de movimentação pela área, a vítima sofre 2d4 pontos de dano. Um *teste de resistência* à magia é necessário para evitar que a movimentação caia em 1/3 (com um mínimo de movimentação 1 permitida). Esta penalidade dura 24 horas.

Sem o uso de magias de detecção, a área afetada (e o fato dela estar encantada) é absolutamente imperceptível, ao menos que uma vítima entre no local e sofra o dano (nesse caso, a criatura percebe que a área está sobre algum efeito mágico). Mesmo assim, a criatura ainda não será capaz de perceber a extensão da área afetada, a não ser com o uso de detecção mágica,

Os componentes materiais, além do símbolo sagrado (que não é consumido), são sete espinhos afiados ou sete galhos com pontas afiadas.

Criar Alimentos
(Alteração)

Esfera: Criação
Alcance: 10 metros
Componentes: V, G
Duração: Especial
Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: 30 litros
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é executada, o clérigo cria comida e bebida. A comida, apesar de ser insípida, é muito nutritiva. Cada 30 litros sustentam por um dia inteiro três criaturas de tamanho humano, ou uma criatura do tamanho de um cavalo. Após 24 horas, a substância apodrece e deixa de ser comestível, embora o uso da magia *Purificar Alimentos*, possa restaurar o alimento por mais 24 horas. Para cada nível de experiência do clérigo podem ser criados 30 litros de comida ou água. Assim, um clérigo de 5º nível poderá criar cinco porções, que podem ser todas de água, todas de alimento, ou uma combinação das duas.

Curar Cegueira ou Surdez
(Abjuração)
Reversível

Esfera: Necromântica
Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 1 rod.
Área de efeito: Criatura tocada
Resistência: Especial

Ao tocar a criatura afligida, o clérigo que utiliza esta magia pode permanentemente curar alguns tipos de cegueira ou de surdez. Este efeito não repara danos causados por ferimentos ou doença dos órgãos visuais ou auditivos.

A magia reversa. *Provocar Cegueira ou Surdez* requer um toque (jogada de ataque bem-sucedida) sobre a vítima. Se o receptor tiver sucesso em um *teste de resistência*, o efeito é anulado. Caso contrário, uma forma de cegueira ou surdez mágica ocorre.

Uma pessoa surda sofre penalidade de 1 nos *testes de surpresa* e *iniciativa*, além de ter uma chance de 20% de errar na execução de magias com componente verbal. Uma pessoa cega sofre uma penalidade de 4 em suas jogadas de ataque e na categoria de armadura, e uma penalidade de 2 na iniciativa.

Curar Doença
(Abjuração)
Reversível

Esfera: Necromântica
Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 1 rod.
Área de Efeito: Criatura tocada
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo curar quase todas as doenças colocando apenas sua mão sobre a pessoa doente. A doença rapidamente desaparece num intervalo que pode variar – de acordo com o estágio e seriedade da moléstia – de um turno a dez dias (o Mestre determinará o tempo exato). Esta magia também funciona contra monstros parasitas. Quando lançado por um clérigo de pelo menos 12º nível, o efeito pode curar até mesmo licantropia, desde que usado no máximo até 3 dias depois da infecção. (O licantropo tem direito a um *teste de resistência* a esta magia, e, se tiver sucesso, o clérigo deverá subir um nível, antes de tentar curá-lo novamente.) Note que esta magia não impede que a pessoa curada volte a contrair a doença. O reverso dessa magia é *Provocar Doenças*. Para funcionar, o clérigo deve tocar a vítima, e esta falhar em um *teste de resistência* à magia. A gravidade da doença é decidida pelo clérigo (entre "debilitante" ou "fatal"). Os detalhes exatos da doença serão decididos pelo Mestre, sendo as características mais comuns:

Debilitante: Começa a agir em 1d6 turnos, quando a vítima passa a perder 1 ponto de Força por hora. até sua Força ser reduzida a 2 (momento em que a vítima fica traça e indefesa). Se o receptor não possuir um valor de Força, ele perde 10% de seus pontos de vida para cada perda de Força que deveria sofrer. Se a doença já afetava seus pontos de vida, use a penalidade maior. A recuperação requer um período de 1d3 semanas.

Fatal: Esta doença começa a agir imediatamente. As pessoas afetadas não recebem auxílio de magias do tipo *Curar Feridas* enquanto a doença estiver ativa, e a cura natural ocorre a 10% do

ritmo normal. Esta doença toma-se fatal em 1d6 meses, e só pode ser curada magicamente. Para cada mês de doença, o Carisma da vítima é reduzido permanentemente em 2 pontos.

Todas as doenças causadas por essa magia podem ser curadas por *Curar Doenças*. Licantropia não pode ser causada desta forma.

Dissipar Magia
(Abjuração)

Esfera: Proteção
Alcance: 60 metros
Componentes: V, G
Duração: Especial
Tempo de Execução: 6
Área de Efeito: Cubo de 10 metros de lado ou um item
Resistência: Nenhuma

Quando um clérigo executa este efeito, ele tem a oportunidade de neutralizar ou anular magias, da seguinte maneira:

Primeiro, há uma chance de que magias e efeitos semelhantes (incluindo poderes de itens ou capacidades inatas de criaturas) sejam removidos de objetos ou seres vivos. Segundo, pode-se interromper o efeito de magias e itens mágicos que estejam atuando na área de efeito de *Dissipar*. Terceiro, poções mágicas podem ser destruídas (neste caso. poções são tratadas como personagens de 12º nível.)

Cada efeito mágico (ou poção) na área afetada sofre, individualmente, um *teste de resistência* para determinar o resultado de *Dissipar Magia*. *O* clérigo sempre consegue desfazer a sua própria magia. Em outros casos, a chance de anular um efeito depende da diferença de nível entre o responsável pela magia que se quer neutralizar e o clérigo. O valor base é igual a 11, ou mais, em 1d20. Se, no instante em que o efeito a ser destruído foi executado, seu criador era de nível maior que o clérigo, a diferença de níveis é somada à base 11. Se o contrário ocorre (clérigo com nível maior que o criador do efeito), essa diferença é subtraída da base. O clérigo deve obter um número acima deste valor em 1d20. Uma jogada de 20 é sempre um sucesso, enquanto que uma jogada de 1 sempre representa falha.

Esta magia só poderá afetar um item encantado (pergaminho mágico, anel, varinha, cajado, arma. armadura, escudo, enfim, todo e qualquer item mágico que não seja uma poção) se for lançada diretamente sobre esse objeto. Fazendo isso, o receptor fica inerte por 1d4 rodadas, Um item em posse de alguma criatura recebe um *teste de resistência à magia* idêntico ao de seu detentor; de outro modo, o objeto é afetado automaticamente. Um item com conexão interdimensional tem esse contato temporariamente desfeito.

Artefatos e relíquias não são afetados por essa magia. No entanto, se o Mestre assim permitir, alguns de seus efeitos poderão ser alterados. Notem que esta magia, se lançada com sucesso, irá libertar criaturas sob os efeitos de feitiços que afetam a mente. Algumas magias não podem ser destruídas por *Dissipar Magia*. Isso está definido na descrição individual de cada efeito.

Sumário dos Efeitos de Dissipar Magia

Origem da Magia	Resiste como...	Resultado
criador da magia	sem resistência	efeito anulado
outra pessoa/habilidade inata	Nível do mago/DV da criatura	efeito anulado
Varinha	6° Nível	efeito anulado
Cajado	12° Nível	efeito anulado
Poção	12° Nível	Poção destruída
outro tipo de item	12° Nível, ou como descrito	*
Artefatos e Relíquias	decisão do Mestre	decisão do Mestre

* Efeito é anulado. Se Dissipar Magia for utilizada diretamente no item, este deixa de funcionar por 1d4 rodadas.

Falar com Mortos
(Necromancia)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 1
Componentes: V, G, M
Duração: Especial
Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: 1 criatura
Resistência: Especial

Ao usar esse efeito, o clérigo pode fazer várias perguntas a uma criatura morta (o tempo que o receptor permaneceu morto afeta os resultados da magia), e receber informações de acordo com os conhecimentos da criatura. Preliminarmente, é necessário que a comunicação entre criatura e clérigo seja possível, isso significa que deve haver uma ligação lingüística entre ambos. O nível de experiência do clérigo influi em diversos aspectos: a idade do corpo (em relação à sua morte), o tempo que a conversa pode durar e, principalmente, o número máximo de perguntas que podem ser feitas. Mesmo se a magia for bem-sucedida, os mortos tenderão a se mostrar evasivos, utilizando-se de respostas extremamente breves, de conteúdo limitado e de forma muitas rezes enigmática. Em muitos casos, as perguntas são interpretadas literalmente.

Um morto com *tendência* diferente da do clérigo, ou de nível ou DV maior, receber um *teste de resistência* à magia. Se o receptor passar no *teste*, o efeito acaba.

Se o Mestre desejar, tentativas de uso dessa magia sobre um mesmo morto ficam restritas a uma vez por semana.

O clérigo necessita de seu símbolo sagrado (que não é consumido), e de incenso para realizar este efeito, que não funciona embaixo da água.

Nível de Experiência do Personagem	Tempo Máximo de Morte	Tempo Máximo para Conversa	Numero de Questões Permitidas
até o 7º	1 semana	1 rodada	2
1º e 8º	1 mês	3 rodadas	3
9ºa 12º	1 ano	1 turno	4
13ºa 15º	1 década	2 turnos	5
16º a 20º	1 século	3 turnos	6
21º em diante	1 milênio	1 hora	7

Apêndice 4

Imobilizar Animais
(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Animal
Alcance: 80 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 1 a 4 animais em um cubo de 15 metros de lado
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Anula

Usando essa magia, o clérigo imobiliza de um a quatro animais. Este efeito atinge apenas animais normais (urso, leão, coelho, etc.) ou uma versão gigante dos mesmos (urso gigante, etc.). Animais mágicos (como centauros, grifos) não são afetados. O clérigo decide quantos e quais os animais na área de efeito são atingidos pela magia. Quanto maior for o número, menor será a penalidade nos *lestes de resistência*. Cada animal recebe um teste, com as seguintes modificações: se apenas um é o alvo, ele sofre uma penalidade de -4; se dois são afetados, a penalidade cai para -2: se três animais são visados, a penalidade é de apenas -1, e, finalmente, se quatro animais são o alvo da magia, não há nenhuma penalidade.

Um peso corporal máximo de 200 quilos (50 quilos, se não for mamífero) por animal por nível do clérigo pode ser afetado Exemplificando, um clérigo de 8º nível pode afetar animais (mamíferos) de até 1.600 quilos, ou, se estes animais não forem mamíferos, de até 400 quilos.

Localizar Objetos
(Adivinhação)
Reversível

Esfera: Adivinhação
Alcance: 60 metros +10 metros/nível
Duração: 8 horas
Área de Efeito: 1 objeto
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite localizar um objeto que seja conhecido ou familiar ao clérigo. O clérigo, ao executar o efeito, vira-se lentamente, e sentirá quando estiver voltado para a direção do objeto. desde que o item esteja dentro do alcance da magia. Este efeito pode localizar itens como jóias, armas, e até mesmo escadas e escadarias. Uma vez que o clérigo tenha fixado um item em sua mente, a magia localiza apenas esse item. Tentativas de localizar um item específico, como, por exemplo, a coroa de um rei ou a espada de um herói, necessitam de uma imagem mental extremamente fiel ao objeto Se a imagem for falha, o efeito não funcionará. Resumidamente, objetos únicos devem ser conhecidos pelo clérigo, para serem localizados. Esta magia ô bloqueada por chumbo. O reverso *Ocultar Objetos* impede que um item seja encontrado por magia, bolas de cristal ou meios similares por um período de oito horas.

O clérigo deve tocar o objeto para afetá-lo desta forma. Nenhuma das aplicações desta magia atinge seres vivos.

Luz Continua
(Alteração)
Reversível

Esfera: Solar
Alcance: 120 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Esfera de 20 metros de raio
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa magia é similar à *Luz*, mas é tão intensa quanto a luz do dia, e dura até ser anulada por escuridão mágica ou por *Dissipar Magia*. Criaturas que sofrem penalidades sob luz forte serão prejudicadas na área deste efeito. Assim como *Luz*, esta magia pode ser lançada no ar, num objeto ou numa criatura. No terceiro caso, *Luz Contínua* afeta o espaço de 30 centímetros atrás da vítima que for bem-sucedida num teste *de resistência* contra magia. Uma falha no teste significa que o efeito luminoso está centrado no ser, e se move junto com ele. Note que este efeito também pode cegar uma criatura, se lançado sobre seus órgão visuais. Se a magia atingir um objeto coberto por alguma proteção à prova de luz, a magia é bloqueada até que a cobertura seja removida.

Se for lançada numa região obscurecida por escuridão mágica, ambas as magias, luz e escuridão, são canceladas, prevalecendo então as condições naturais do local. Com o tempo, este efeito consome o material sobre o qual é lançado, muito embora este processo seja lento demais para afetar uma campanha (às vezes levando séculos).

A magia reversa, *Escuridão Contínua*, causa completa ausência de luz da mesma forma que *Escuridão*, só que com maiores área e duração.

Mesclar-se às Rochas
(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)
Alcance: 0
Duração: 8 rodadas + 1d8 rodadas
Área de Efeito: 0 clérigo
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite que o clérigo una seu corpo e seus pertences em um bloco único de pedra. A pedra deve ser grande o suficiente para acomodar o corpo do clérigo em três dimensões. Quando a execução termina, o clérigo e uns 30 quilos de matéria inanimada se fundem à rocha. Se qualquer uma das condições acima não for cumprida, a magia não funciona.

Enquanto estiver fundido a pedra, o clérigo mantém contato, ainda que tênue, com a superfície da rocha Além disso, contínua consciente da passagem do tempo. Nada que ocorre fora da pedra pode ser visto ou ouvido pelo clérigo.

Pequenos danos à rocha não afetam o clérigo, a menos que a pedra seja reduzida a proporções que não acomodem mais seu corpo. Neste caso, ele será violentamente expelido, sofrendo um dano de 4d8 pontos. Se a pedra for totalmente destruída, o clérigo deve obter sucesso em um *teste de resistência à magia* para não morrer por causa da violência da separação (o dano de 4d8 ainda se aplica).

Entre os componentes da duração da magia (8 + 1d8 rodadas), a parte variável é determinada secretamente pelo Mestre. O clérigo pode deixar a pedra quando desejar. Se a duração se esgota, ou se o efeito é

magicamente anulado antes do clérigo sair. voluntariamente, da pedra, este é expulso e sofre o habitual dano de 4d8 pontos.

Estas magias podem ferir ou afetar o clérigo, quando lançadas contra a pedra: *Pedra em* Carne expele o clérigo (4d8 pontos de dano); *Moldar Rochas* fere o clérigo, sem expeli-lo, em 4d4 pontos de dano (notem que se a nova forma da pedra não puder acomodar o clérigo, ele sofre os efeitos das regras de expulsão); *Pedra em Lama* expele o clérigo e, se este não obtiver sucesso em um *teste de resistência à magia*, morre devido ao choque imposto ao seu organismo: e, finalmente, *Criar Passagens*, que expele o clérigo sem causar dano algum.

Moldar Rochas
(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Cubo de 1 metro de lado + 1 cubo de 30 centímetros de lado/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Ao usar essa magia, o clérigo pode alterar a forma de uma pedra de acordo com sua vontade (pode criar armas de pedra, portas, ídolos, estátuas, barreiras, etc.). Do mesmo modo, pode remodelar portas de pedra e outros tipos de barreira, desde que o volume afetado esteja dentro dos limites da área de efeito. A definição visual desta magia não é muito boa (ou seja, nada de inscrições, arabescos e desenhos complicados). Se a forma criada tiver partes móveis, há uma chance de 30% de que elas não funcionem.

O componente material é argila, que deve ser moldada na forma desejada. Quando esta argila é encostada na pedra a ser modelada, a magia se completa.

Morte Aparente
(Necromancia)

Esfera: Necromântica
Alcance: Toque
Duração: 1 turno + 1 rodada/nível
Área de Efeito: Pessoa tocada
Componentes: V
Tempo de Execução: ½
Resistência: Nenhuma

Pelo uso dessa magia, a pessoa afetada é reduzida a um estado idêntico à morte. O receptor, apesar de continuar ouvindo e sentindo cheiros, não pode perceber o próprio corpo ou enxergar. Assim, qualquer agressão contra ele não será sentida, tornando-o incapaz de reagir. Todo dano sofrido neste estado é reduzido pela metade, e ataques baseados em paralisação, dreno de energia e veneno não têm efeito. Veneno, se injetado, ou de alguma outra forma introduzido no organismo, passa a atuar apenas quando o efeito de *Morte Aparente* cessar. De qualquer forma, um *teste de resistência a venenos* é permitido, seguindo as regras normais de resistência. Esta magia não oferece proteção contra causas de morte certa - ser esmagado, etc. O efeito só atinge pessoas que desejam recebê-lo. O clérigo pode terminar a magia quando desejar, embora o receptor precise de uma rodada completa para restabelecer suas funções vitais.

Diferente do que acontece na versão arcana desta magia, apenas pessoas podem ser afetadas sem restrições de nível.

Oração
(Conjuração/Convocação)

Esfera: Combate
Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 20 metros de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhum

Pelo uso desta magia, o clérigo traz para seus amigos e para ele mesmo as boas graças de sua divindade, além de prejudicar os inimigos. Todos que estiverem na área da magia são atingidos em toda a duração do efeito. Os que estiverem lutando ao lado do clérigo recebem um bônus de 1 em suas jogadas de ataque, dano e em todos o *testes de resistência*. Os inimigos, porém, recebem, nessas mesmas jogadas (ataque, dano e resistência), uma penalidade de 1. Uma vez que a fórmula mágica tenha sido prenunciada, o clérigo poderá realizar qualquer outra ação. Se outro clérigo da mesma religião estiver declamando (veja a magia divina *Cântico*) quando este efeito é executado, as magias se combinam e produzem bônus e penalidades de +2 e -2, durante todo o tempo em que ambas estiverem ativas simultaneamente.

Para lançar essa magia, o clérigo precisa de um símbolo sagrado de prata e de um colar de contas. Esses componentes não são consumidos.

Pirotecnia
(Alteração)

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: 160 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 10 ou 100 vezes uma única fonte de fogo
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Essa magia alimenta-se de uma fonte de fogo para produzir dois tipos de efeitos, sendo que o clérigo determina qual efeito ocorre.

• Primeiro, pode-se produzir uma explosão de luzes brilhantes e coloridas, que duram uma rodada inteira. Esta explosão cega, temporariamente, todos os que, tendo uma visão desobstruída do efeito, encontravam-se também a uma distância de, no máximo, 40 metros da fonte de fogo. A criatura que estiver dentro dessas condições ficará cega por 1d4 +1 rodadas, a não ser que obtenha sucesso em um *teste de resistência* à magia. Estes fogos de artifício ocupam um volume igual a dez vezes o volume original da fonte de fogo utilizada.

• Segundo, pode-se causar uma nuvem de fumaça e vapor muito densa, que dura urna iodada por nível de experiência do seu criador. Dentro do hemisfério preenchido pela nuvem é muito difícil respirar, e o alcance da visão fica limitado a cerca de 60 centímetros. Esta fumaça cobre um volume igual a cem vezes o volume original da fonte de fogo utilizada. Essa fonte de fogo, desde que não seja muito grande (caso em que é afetada apenas parcialmente), se extingue imediatamente. Fogo mágico não pode ser drenado por essa magia. Criaturas baseadas em chamas, como elementais do fogo, sofrem 1d4 pontos de dano (com um bônus de 1 ponto/nível do clérigo) se forem o alvo deste efeito. Esta magia não pode ser utilizada embaixo da água.

Apêndice 4

Proteção a Fogo
(Abjuração)

Esfera: Proteção, Elemental (Fogo)
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Os efeitos dessa magia diferem, de acordo com quem recebe a proteção: se o clérigo que a lançou ou outra criatura. Em ambos os casos, a duração máxima é de 1 turno por nível de seu criador.

Se esta magia é lançada sobre o clérigo que a executou, ela garante completa imunidade ao fogo (normal ou mágico) até que tenham sido absorvidos 12 pontos de dano por nível, e então termina.

Se este efeito é lançado sobre outra criatura, ela garante invulnerabilidade ao fogo comum, e fornece um bônus de 4 para *testes de resistência* contra fogo mágico, além de reduzir o dano sofrido em 50%.

O componente material é o símbolo sagrado do clérigo, que não será consumido pela magia.

Proteção ao Plano Negativo
(Abjuração)

Esfera: Proteção, Necromântica
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Essa magia concede à criatura afetada uma proteção parcial contra mortos-vivos ligados ao plano Material Negativo (vampiros, espectros, etc.), assim como contra armas e magias que drenem níveis de energia.

Este efeito abre uma ligação entre seu receptor e o plano Material Positivo, o que provavelmente provoca a anulação dos efeitos da energia negativa. A criatura protegida, se atingida por algum ataque que utiliza energia negativa, deve fazer um *teste de resistência contra morte*. Se obtiver sucesso, o contato entre as energias positiva e negativa faz com que ambas se anulem, deixando-o vulnerável apenas ao dano físico do ataque. Se o teste falhar, além dos efeitos causados pela energia negativa, o dano físico recebido pela criatura protegida será igual ao dobro do dano normal. A proteção se limita a apenas um ataque, ou seja, qualquer que tenha sido o resultado do *teste de resistência*, a magia imediatamente acaba. Se o ataque foi realizado por um morto-vivo, este sofre um dano de 2d6 pontos devido ao contato com a energia positiva.

Esta magia não pode ser lançada no plano Material Negativo.

Remover Maldições
(Abjuração)
Reversível

Esfera: Proteção
Alcance: Toque
Duração: Permanente
rea de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Especial

Ao usar essa magia, o clérigo é capaz de remover maldições que estejam em um objeto, pessoa, ou na forma de alguma presença maligna ou indesejada. Não remove permanentemente a maldição de objetos (escudos, armas, armaduras, etc.), mas permite que a pessoa afetada consiga se livrar de um item maldito. Algumas maldições especiais podem não ser desfeitas por essa magia, ou talvez seja necessário que o clérigo possua um nível mínimo para neutralizá-la. Licantropia, por exemplo, pode ser curada por um clérigo de 12º nível ou mais, se esta magia for aplicada até, no máximo, três dias após o contágio (o licantropo faz um *teste de resistência* à magia para determinar se a cura é eficiente).

O contrário desta magia não é permanente, mas dura um turno por nível do clérigo. A maldição pode ter um dos seguintes efeitos (faça uma jogada de porcentagem). 1 a 50 - reduz um atributo por 3 pontos (o Mestre determina aleatoriamente qual o atributo afetado); 51 a 75 -penalidade de 4 para jogadas de ataque e *testes de resistência;* 76 a 00 - a vítima tem 50% de chance, por rodada, de derrubar o que quer que esteja segurando (ou de não fazer nada, se não estiver segurando objetos).

É possível para um clérigo criar sua própria maldição, embora esta deva ser de poder similar às aqui citadas. Consulte o Mestre: ele deve decidir se aprova ou não essa maldição. Uma maldição criada por esta magia não pode ser afetada pela magia *Dissipar Magia* em qualquer uma de suas versões (arcana ou divina).

Remover Paralisia
(Abjuração)

Esfera: Proteção
Alcance: 10 metros/nível
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1d4 pessoas em um cubo de 6 metros de lado
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Pelo uso dessa magia, o clérigo pode libertar uma ou mais criaturas dose efeitos de paralisação, ou de magias ou efeitos relacionados (toque de carniçal, *Imobilizar* ou *Lentidão*). Se usada em apenas uma criatura, a paralisação é automaticamente neutralizada: se utilizada em duas, cada uma das pessoas afetadas tem direito a um *teste de resistência* com um bônus de 4. Se usada em três ou quatro criaturas, o bônus cai para 2. Se entre o clérigo e as criaturas afetadas houver algum tipo de barreira (mágica ou não), o efeito não funciona.

Respirar na Água
(Alteração)
Reversível

Esfera: Elemental (Água, Ar)
Alcance: Toque
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

A criatura afetada por essa magia ganha o poder de respirar na água durante toda a duração da magia. O clérigo pode dividir o efeito entre várias pessoas, embora isso também divida a duração, ou seja, um clérigo de 8º nível pode conferir este poder para uma pessoa durante 8 horas, duas pessoas por 4 horas, oito pessoas por 1 hora, etc., até um mínimo de 30 minutos.

A magia reversa, *Respirar Ar*, permite que criaturas que respirem na água passem a respirar ar Observe que nenhuma das versões impede que a criatura afetada respire em seu ambiente natural (ou seja, ela adiciona um poder, não substituindo o anterior).

Roupa Encantada
(Encantamento)

Esfera: Proteção
Alcance: Toque
Duração: 5 rodadas/nível
Área de Efeito: O clérigo
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Essa magia encanta as roupas de seu criador, dando, pelo menos, proteção equivalente á de uma cota de malha (CA 5). A CA do traje encantado recebe um bônus de 1 para cada três níveis que o clérigo tenha acima do 5°, até um máximo de CA 1 ao 17º nível. A duração da magia pode ser abreviada se o clérigo perder, por algum motivo, a consciência. Se a vestimenta é utilizada junto a outra armadura, apenas a melhor CA é utilizada. Esta proteção não é cumulativa com nenhum outro efeito de aumento da CA (anel de proteção, etc.).

O componente material é a vestimenta a ser encantada e o símbolo sagrado do clérigo, sendo que nenhum desses é consumido.

Símbolo de Proteção
(Abjuração, Evocação)

Esfera: Guarda
Alcance: Toque
Duração: Permanente até descarregada
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Especial

Um *Símbolo de Proteção* é uma poderosa inscrição mágica, feita para impedir o acesso de criaturas não autorizadas a algum tipo de passagem, objeto ou local. O clérigo determina as condições para o funcionamento do efeito. Tipicamente, toda criatura que violar a proteção sem utilizar uma palavra de acesso estará sujeita à magia, embora outros métodos de se garantir o acesso (tendência, ou religião) possam ser utilizados. Um teste *de resistência à magia* bem-sucedido também permite que a vítima escape aos efeitos da proteção. *Símbolos* não são ajustados em função de classe, DV ou nível. Um mesmo objeto ou portal não pode ser encantado por múltiplos *Símbolos de Proteção*, embora objetos como escrivaninhas ou armários possam ter vários *Símbolos* (no máximo um por gaveta ou abertura).

Quando essa magia é lançada, o clérigo traça linhas levemente brilhantes sobre a área a ser protegida. Para cada 0,5 metro quadrado, perde-se uma rodada inscrevendo as linhas. O clérigo pode afetar uma área equivalente a um quadrado que tenha lados iguais a trinta vezes seu nível, em centímetros. O clérigo pode alterar a forma do quadrado, desde que se mantenha dentro dos limites de metragem (um quadrado de 6 x 6 pode ser alterado, por exemplo, para um retângulo 4 x 9, uma faixa 2 x 18. etc...). Quando a execução é finalizada, o *Símbolo* e as linhas tornam-se invisíveis.

Este efeito utiliza incenso como componente material. No entanto, se a área exceder 5 metros quadrados, torna-se necessária a utilização de pó de diamante (no valor de pelo menos 2.000 po).

O dano típico causado por um *Símbolo de Proteção* que utilize fogo ou eletricidade é de 1d4 pontos por nível do criador da magia, embora efeitos que paralisem, ceguem e causem surdez também sejam comuns, Com a aprovação do Mestre, qualquer outra magia divina que cause dano pode ser gerada, desde que o clérigo tenha acesso a ela. *Símbolos* não podem ser afetados ou ultrapassados por testes físicos ou mágicos, apesar de ser possível desfazê-los por magia, ou enganá-los com os talentos de ladrões de alto nível.

O Mestre deve decidir quais os efeitos exatos (dano por fogo, eletricidade, cegueira, surdez, etc.) dos *Símbolos* disponíveis para um clérigo, com base na religião e na divindade invocada. A regra de pesquisar magias permite a criação de novos *Símbolos*.

Magias Divinas do 4° Círculo

Abjurar
(Abjuração)

Esfera: Convocação
Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Especial

Essa magia pode mandar uma criatura extraplanar de volta para seu plano de origem, desde que o receptor tenha um status inferior

ao de semideus. Se a criatura tiver um nome específico (pessoal), este será utilizado para que a magia possa afetá-la. Qualquer proteção contra magia possuída pelo receptor deve ser vencida, ou o efeito não ocorrerá. *Abjurar* tem uma chance básica de funcionar na proporção de 50% (11 ou mais em 1d20). A chance é ajustada pela diferença entre o nível do clérigo e o nível (ou DV, se for o caso) da criatura a ser afetada. Se o clérigo tiver um nível maior que o da criatura, a diferença é subtraída do número que precisa, obtido no dado; caso contrário, essa diferença é somada ao número. Se a magia tem sucesso, a criatura é imediatamente arremessada de volta ao seu plano de origem, devendo sobreviver a um *teste de colapso* (para seres que não possuem o atributo Constituição, a chance é de 70% + 2%/DV ou nível). Caso a magia falhe, o clérigo deve ganhar mais um nível antes de tentar novamente expulsar aquela criatura.

Os componentes são o símbolo sagrado do clérigo (que não é consumido), água benta e algo que seja repugnante para o receptor.

Adivinhação
(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

O clérigo, quando usa este efeito, entra em sintonia com seu deus, podendo receber conselhos sobre um objetivo específico, um evento a ocorrer ou uma atividade a ser realizada em, no máximo, uma semana. O conselho pode vir na forma de uma frase, uma rima enigmática ou sinal específico (rios correndo ao contrário, eclipses, sonhos, enfim, visões simbólicas da decisão divina). Diferente de *Augúrio*, esta fornece um conselho de forma específica. Se, por exemplo, a questão levantada for "teremos sucesso em nossa empreitada no terceiro andar da masmorra?", o Mestre, sabendo que lá existe um troll guardando um tesouro de 10.000 peças de ouro, além de um escudo mágico (e acreditando que os personagens podem derrotar o monstro), responderá (pela divindade) assim: "preparem o óleo, pois as chamas irão abrir seu caminho para a riqueza.". O Mestre sempre controla a informação, e decide se usos adicionais desta magia trarão novas informações. Note que a informação fornecida é apenas verdadeira se as condições não se alterarem. Se, por exemplo, os personagens demorarem muito para alcançar o local onde estava o monstro, o troll poderá ter partido, e levado o tesouro com ele.

A chance básica desta magia funcionar corretamente é de 60%, com um bônus de 1% por nível de experiência do clérigo. O Mestre pode modificar esta chance de acordo com as circunstâncias (se, por exemplo, existirem proteções mágicas contra este efeito). Se a jogada percentual falha, o clérigo sabe que a magia não funcionou, a menos que efeitos que forneçam informações falsas estejam agindo. Neste caso, ele poderá acreditar na mentira, atribuindo-a à divindade.

O material de que o clérigo precisa para utilizar esta magia é incenso, seu símbolo sagrado (que não e consumido) e uma oferenda, de valor proporcional ao da informação desejada.

Bastões em Serpentes
(Alteração)
Reversível

Esfera: Vegetal
Alcance: 30 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: 1d4 bastões +1 bastão/nível em um cubo de 3 metros de lado
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Usando essa magia, o clérigo pode transformar 1d4 bastões (ou objetos similares, de tamanho não superior ao de um cajado ou lança) – além de mais um bastão por nível – em cobras, que atacam ao comando do clérigo. Este efeito apenas os transforma, não os cria. O objeto a ser convertido, se estiver nas mãos ou em contato com alguma outra criatura, tem direito a um *teste de resistência* contra transformação. Armas e objetos mágicos não podem ser afetados. O tipo de serpente que surge varia, embora, tipicamente, tais cobras possuam 2 DVs, CA 6, movimento 9, e tenham como forma de ataque uma mordida (1 ponto de dano + veneno, se este existir) ou um "abraço" de 1d4 + 1 pontos de dano por rodada. A chance da víbora ser venenosa é igual a 5% por nível de experiência.

O reverso transforma cobras em bastões pela duração do efeito, e pode reverter em madeira as cobras obtidas pela versão original (com o número exato de cobras revertidas sendo determinado pelo lance de 1d4, mais 1 por nível).

O componente material são lascas de madeira (geralmente casca de árvore) e escamas de cobra.

Controlar Temperatura, 3 m
(Alteração)

Esfera: Clima
Alcance: 0
Duração: 4 turnos + 1 turno/nível
Área de Efeito: 3 metros de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é executada, a temperatura ao redor do clérigo pode ser alterada, para mais ou menos, em 5 C nível de experiência. Assim, o efeito pode garantir conforto e bem-estar nas mais adversas temperaturas. O clérigo poderia ficar em mangas de camisa durante uma nevasca (para ele, estaria apenas chovendo) ou obter gelo durante uma exasperante onda de calor.

Esta fórmula também oferece proteção contra ataques (normais ou mágicos) que utilizem temperaturas extremas. Se a temperatura produzida pelo ataque estiver acima das capacidades da magia (como exemplo disso temos uma devastadora *Bola de Fogo*, ou o hálito gelado de um Dragão Branco) o efeito reduz o dano causado em 5 pontos para cada nível do clérigo. Os *testes de resistência* normais ainda são permitidos, e essa redução aplica-se ao dano sofrido após o teste *de resistência* (tenha este obtido sucesso ou não). Uma vez afetada por um ataque térmico desta magnitude, a magia imediatamente deixa de funcionar. O componente material é um pouco da casca de uma árvore resistente (para abaixar a temperatura) ou folhas de amoreira (para aumentar a temperatura).

Convocar Animais I
(Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal, Convocação
Alcance: 1,5 quilômetro de raio
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Ao usar essa magia, o clérigo pode convocar até oito animais de, no máximo, 4 DV. Quando o efeito é executado, somente os animais que estejam no seu alcance podem responder à convocação. O clérigo pode escolher 3 espécies animais – ou seja, pode chamar falcões, que não aparecem, cães selvagens, que também estão fora de alcance e, numa última tentativa, por cavalos selvagens. O Mestre define a chance de existir algum representante da espécie convocada dentro do alcance.

O animal convocado auxiliará o clérigo da melhor maneira possível, permanecendo com este até o final de um combate, o fim de uma missão imposta pelo clérigo, seu amo estar seguro ou ser liberado da convocação, Apenas animais normais – ou versões gigantes de seres normais – podem ser convocados. Monstros ou animais fantásticos não podem ser chamados pela magia (nada de quimeras, dragões, górgonas, etc.).

Convocar Criaturas da Floresta
(Conjuração/Convocação)

Esfera: Convocação
Alcance: 100 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Especial
Resistência: Anula

Ao utilizar essa magia, o clérigo torna-se capaz de convocar alguns seres silvestres. Este efeito pode ser utilizado em locais que não sejam florestas, embora seja necessário que o local esteja ao ar livre (nada de subterrâneos, ou interiores de construções). O clérigo inicia o ritual (gesticulando e recitando da forma correta) e assim permanece, ininterruptamente, até que a convocação seja atendida, ou que dois turnos passem. Apenas uma espécie de seres, dentre os da lista abaixo, pode ser chamada pela magia, e só podem responder à convocação se estiverem no alcance do efeito, quando este é executado (isso deve ser determinado pelo Mestre).

O clérigo pode chamar 3 vezes, especificando qual ser está sendo convocado. Quando um destes seres responde, outro tipo não poderá ser convocado sem um novo ritual.

As criaturas convocadas têm direito a um teste *de resistência* à magia (com uma penalidade de 4) para evitar o chamado. Uma vez convocado, com sucesso, o ser afetado reagirá favoravelmente ao clérigo, fornecendo-lhe toda a ajuda que puder. Se a *tendência* do autor da convocação, ou de um de seus companheiros, for de inclinação maligna, a criatura terá direito a um segundo *teste de resistência* (com bônus de 4), assim que chegar a 10 metros do clérigo maléfico. Se obtiver sucesso, ela imediatamente tentará fugir. De qualquer forma, o ser convocado só entrará em combate para defender o clérigo depois de um *teste de lealdade*, baseado no Carisma do responsável, e modificado pelas circunstâncias do encontro.

Este efeito funciona apenas em seres silvestres de inclinação benevolente ou neutra, de acordo com o Mestre, que pode aumentar a lista de criaturas como desejar.

Se o clérigo conhece pessoalmente um ser silvestre, e sabe seu nome, o alcance da magia é dobrado se ela for usada para chamá-lo. Neste caso, a magia chamará apenas a criatura.

Se o Mestre determinar que um *teste de* percentagem é necessário para a finalização da magia, druidas e clérigos da natureza recebem um bônus de 1% por nível.

Os componentes materiais desta magia são uma pinha e vários morangos abençoados.

	Tipo de Vegetação		
Tipo da Criatura Convocada	Leve	Moderada/ Floresta	Selva Densa/ Mata Virgem
2d8 brownies	30%	20%	10%
1d4 centauros	5%	30%	5%
1d4 dríades	1%	25%	15%
1d8 pixies	10%	20%	10%
1d4 sátiros	1%	30%	10%
1d6 sprites	0%	5%	25%
1 ente	-	5%	25%
1 unicórnio	-	15%	20%

Criar Fogo
(Alteração)
Reversível

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: 40 metros
Duração: 1 rodada
Área de Efeito: Quadrado de 4 metros de lado
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

O clérigo, ao usar essa magia, cria fogo comum (não mágico) numa área de até 16 metros quadrados. Apesar das chamas durarem apenas uma rodada, elas pode incendiar materiais inflamáveis, e causam dano de 1d4 pontos +1 ponto/nível em criaturas na área afetada. A magia reversa, *Extinguir Fogo*, apaga todo fogo normal (carvão, óleo, cera, etc.) na área de efeito.

O componente material para ambas as versões é uma pasta de enxofre e cera, moldada na forma de uma bola, que deve ser arremessada no alvo da magia.

Curar Ferimentos Graves
(Necromancia)
Reversível

Esfera: Cura
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa magia é uma versão mais potente de *Curar Ferimentos Leves*. Ao tocar outra criatura, o clérigo restaura 2d8 + 1 pontos de vida. Esta cura não afeta criaturas incorpóreas, mortas ou seres extraplanares. A magia reversa. *Provocar Ferimentos Graves*, age da mesma forma, mas ao invés de restaurar ela causa 2d8 +1 pontos de dano na criatura tocada (para tocar uma criatura com o intuito de feri-la, normalmente é preciso uma jogada de ataque).

Apêndice 4

Detectar Mentiras
(Adivinhação)
Reversível

Esfera: Adivinhação
Alcance: 30 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Anula

O clérigo que usa esta magia torna-se imediatamente capaz de determinar se o receptor está mentindo deliberadamente. O efeito não revela a verdade, não aponta erros de compreensão por parte da pessoa afetada e nem acusa evasões A criatura inquirida recebe um teste *de resistência* à magia ajustado (negativamente) pela Sabedoria do clérigo. Desse modo, um clérigo com 18 de Sabedoria impõe uma penalidade de 4 ao teste do receptor.

A versão reversa impede que mentiras ditas pelo receptor sejam descobertas por meios místicos, num período de 24 horas.

O componente para a versão normal do efeito é pó de ouro no valor de 1 po. Para a magia reversa, é preciso pó de latão.

Esconderijo Vegetal
(Alteração)

Esfera: Vegetal
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa magia cria um portal através de árvores ou outras formações vegetais, mesmo nas de origem mágica. Essa porta está aberta para o executor do efeito, clérigos de maior nível e para dríades; outros seres devem, antes, conhecer a localização da abertura. A passagem permite que criaturas ocultem-se dentro de árvores até o final da duração. O espaço disponível para o esconderijo é limitado pelo tamanho da árvore. Se a planta é cortada ou queimada, as pessoas em seu interior devem sair antes da queda, ou da carbonização total, para não morrerem. O caminho formado através da árvore tem 1 metro de largura, 3 metros de altura e 4 metros/ nível de profundidade. O tempo de duração é um turno/nível de experiência. Se a árvore receptora for um freixo, o efeito dura três vezes mais. Se a magia for usada em um carvalho, o tempo da duração é nove vezes maior. Este efeito não atinge monstros vegetais.

O componente material, além do símbolo sagrado (que não e consumido), é um pedaço de giz.

Falar com Plantas
(Alteração)

Esfera: Vegetal
Alcance: 0
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 10 metros de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

O clérigo, pelo uso dessa magia, torna-se capaz de estabelecer uma comunicação rudimentar com todas as formas de vida vegetal (incluindo fungos, limos e monstros). Além disso, ele também passa a exercer um controle mental limitado sobre plantas normais Assim, o clérigo pode fazer perguntas aos vegetais, e comandá-los, desde que alguns limites sejam respeitados. Nenhuma planta pode fazer algo que lhe seja fisicamente impossível: assim, um druida poderia ordenar que uma planta segurasse e imobilizasse uma pessoa (como em *Constrição*), ou exigir a libertação de uma pessoa aprisionada pelo vegetal, mas não poderia exigir que uma árvore retirasse suas raízes do solo para sair andando. Toda a vegetação na área de efeito é afetada. Para que esta magia seja lançada, os seguintes componentes materiais são necessários: uma gota de água, um pouco de estrume e uma fonte de fogo pequena (uma chama basta).

Floresta Ilusória
(Ilusão/Visão)
Reversível

Esfera: Vegetal
Alcance: 80 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Quadrado de 12 metros de lado/nível
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é executada, uma floresta ilusória surge, aparentando ser perfeitamente normal e real. Sacerdotes ligados à natureza, assim como seres silvestres (sátiros, pixies, unicórnios, etc.) reconhecem imediatamente essa floresta como uma ilusão Todas ao outras criaturas, porém, acreditam em sua existência, e têm sua movimentação afetada como se estivessem em meio à mata cerrada. Tocar a ilusão não denuncia o efeito, nem sua natureza ilusória: toda e qualquer ação reafirma a magia. A floresta ilusória permanece até ser afetada pela magia reversa ou por *Dissipar Magia*. A área de efeito tem forma retangular ou quadrada, com um lado mínimo de 20 metros. A floresta pode. se seu criador assim o desejar, possuir uma área menor que a área máxima. Um de seus limites poderá estar a até 80 metros do clérigo.

Idiomas
(Alteração)
Reversível

Esferas: Adivinhação
Alcance: 0
Duração: 1 turno
Área de Efeitto: O clérigo
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo falar e entender outros idiomas (uma linguagem extra para cada 3 níveis de experiência). O clérigo, no momento em que executa este efeito, determina quais línguas deseja conhecer, e torna-se capaz de, por toda a duração, entender esta língua e talá-la com absoluta fluência, sem sotaque algum.

A magia permite que o clérigo seja compreendido por todos os falantes da nova língua que consigam ouvi-lo (geralmente, num raio de 20 metros). Este efeito não torna o clérigo mais simpático aos falantes da língua adquirida.

O reverso cancela *Idiomas*, ou confunde toda a comunicação verbal na área de efeito.

Imobilizar Plantas
(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Vegetal
Alcance: 80 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 7
Resistência: Anula

Essa magia afeta matéria vegetal da seguinte forma: 1) vegetação móvel pára de se mover: 2) as plantas não conseguem mais segurar ou enrolar-se em itens ou criaturas, e deixam de crescer e 3) os vegetais param de emitir qualquer som que não seja causado pelo vento. Este efeito se aplica a qualquer tipo de vegetal, incluindo parasitários e fungos, assim como aqueles animados ou alterados por magia. Monstros como muco-verde. homem-vegetal, guardião e entes também são afetados Esta magia afeta 1d4 plantas em uma área de 20 metros x 20 metros (ou toda vegetação rasteira comum numa área formada por um quadrado de 4 a 16 metros de lado). Se apenas uma planta (ou um quadrado de 4 metros de lado) for visada, o teste *de resistência à* magia é leito com uma penalidade de 4: se duas plantas forem o alvo (8 metros de lado) essa penalidade baixa para 2: para três plantas (12 metros) a penalidade é de 1. e para quatro plantas (16 metros de lado) não há modificadores.

Imunidade à Magia
(Abjuração)

Esfera: Proteção
Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Esse efeito pode fazer uma criatura imune a outra magia (no máximo de 4º círculo) ou a poderes inatos que gerem eleitos similares a magias, ou itens mágicos. Ele não protege contra Sopros-de-Dragão ou ataques visuais. Existem outras limitações: o clérigo (executor da fórmula) deve ter sofrido diretamente os efeitos da magia contra a qual quer imunidade; a criatura afetada não pode estar protegida magicamente (seja por outras magias, seja por itens mágicos); e apenas uma imunidade específica é concedida – sendo impossível proteger uma criatura contra todas as magias de um grupo, de uma Escola de Magia ou de uma Esfera de Oração. Isso significa, por exemplo, que uma pessoa imunizada contra *Relâmpago* ainda é vulnerável ao *Toque Chocante*.

O componente material é o mesmo da magia contra a qual se quer imunidade

Inseto Gigante
(Alteração)
Reversível

Esfera: Animal
Alcance: 20 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 a 6 insetos
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Usando essa magia, o clérigo pode aumentar o tamanho de um ou mais insetos (transformando-os em criaturas que lembram as formas gigantes encontradas no *Livro dos Monstros*). Apenas um tipo de inseto pode ser afetado por um único uso desta magia (a mesma execução não pode agigantar simultaneamente uma mosca e uma formiga), e todos os insetos crescerão para o mesmo tamanho. O número de insetos que podem ser afetados. e o (amanho máximo que podem alcançar, depende do nível de experiência do clérigo.

Nível do Sacerdote	DV do Inseto Gigante	Número Máximo de DVs
7 a 9	3	9
10 a 12	4	12
13 em diante	6	15

Um clérigo de 8º nível pode aumentar três insetos até 3 DV, ou quatro insetos até 2 DV ou nove insetos até 1 DV. Insetos voadores de 3 DV ou mais podem carregar um ser humano normal (assuma que cada DV pode carregar 40 quilos).

Se o clérigo for interrompido enquanto estiver executando esta magia, ou se os insetos estão sob algum outro efeito mágico (incluindo outros usos deste efeito), as criaturas morrem, arruinando a magia. O Mestre determina quando isto ocorre, assim como determinará quantos insetos "normais" estão disponíveis na área.

Se o inseto gigante criado por esta magia, for semelhante a algum monstro presente no *Livro dos Monstros*, use a descrição desse. De outra forma, e se o Mestre não quiser criar uma ficha específica para o inseto, as características da criatura serão: CA entre 8 e 4.1 ataque por rodada, com dano de 1d4 por DV.

Esta magia funciona apenas em insetos. Aracnídeos, crustáceos ou outros tipos de animais pequenos não são afetados. Qualquer inseto ampliado por esta magia evitará ferir o clérigo, e o controle do clérigo sobre a criatura limita-se a comandos simples (ataque, defenda, vigie, etc.) Ordens complexas (atacar apenas determinado tipo de criatura, esperar alguma coisa ocorrer para agir, impedir a entrada de certas pessoas, etc.) não serão compreendidas pelo intelecto limitado do artrópode. Se não receber qualquer ordem, a criatura atacará o que quer que esteja perto dela.

O inverso desta magia reduz um inseto gigante até o tamanho de um inseto normal (do mesmo tipo). O número de DVs afetados pelo clérigo é subtraído do DV da criatura, e qualquer inseto reduzido a DV 0 foi encolhido para tamanho normal. Em momento algum um inseto sofre encolhimento parcial: ou é encolhido totalmente ou não é afetado pela magia. Este efeito não atinge formas insetóides sapientes.

Em ambas as versões, o material que o clérigo deve utilizar é o símbolo sagrado (que não é consumido pela magia).

Manto de Bravura
(Conjuração/Convocação)
Reversível

Esfera: Feitiço
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6
Resistência: Anula

Essa magia pode ser usada em qualquer um que o permita. A pessoa protegida recebe um bônus em seus *testes de resistência* contra medo, qualquer que seja sua fonte (mas não contra a habilidade divina chamada *assombro*, que alguns deuses inspiram em quem os vê). Quando usada, a magia pode afetar, de acordo com a vontade

do clérigo, de uma a quatro criaturas. O bônus fornecido à *resistência* varia de acordo com o número de seres afetados, sendo igual a 4 para uma criatura, 3 para duas, 2 para três e, finalmente, 1 para quatro. Este efeito fornece proteção para apenas um *teste de resistência*, deixando de surtir efeito quando este é realizado (com sucesso ou não). Se nenhum *teste de resistência* for necessário durante as oito horas seguintes à criação da magia, esta automaticamente se desfaz.

A magia reversa, *Manto do Medo*, fornece a uma única criatura o dom de gerar uma aura de pavor, à sua vontade, de 1,5 metro de raio. Todos os seres dentro dessa aura devem imediatamente fazer um *teste de resistência* à magia ou fugir correndo, devido a um enorme pânico, por 2d8 rodadas. Criaturas afetadas podem, se o Mestre quiser, derrubar parte de seus pertences enquanto correm.

O componente material é uma pena de águia ou falcão. O material para a magia reversa é uma pena da cauda de abutre, ou de galinha.

Movimentação Livre
(Abjuração, Encantamentos)

Esfera: Feitiço
Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite que a criatura afetada mova-se e ataque normalmente por toda a duração do efeito, mesmo que sofra a influência de magias que impediriam a movimentação (como os efeitos arcanos *Lentidão* e *Teia*), ou embaixo da água. Ela também previne e desfaz efeitos mágicos de imobilização. Embaixo d'água. a criatura afetada mantém sua movimentação normal, e em combate causa o dano usual, desde que a arma utilizada não seja de arremesso. Esta magia não fornece ao seu receptor a capacidade de respirar embaixo da água, sendo necessário o uso de outro efeito para esse fim.

O componente material, que deve ser atado ao braço (ou a outro membro) do receptor é uma faixa de couro (que se desintegra ao final do eleito).

Neutralizar Venenos
(Necromancia)
Reversível

Esfera: Cura
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Criatura tocada ou 30 litros/2 níveis
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa magia neutraliza imediatamente qualquer tipo de veneno presente na área de efeito. Além do uso óbvio, que é curar (ou prevenir) envenenamentos, pode ser usada contra seres venenosos (ou contra armas ou objetos envenenados), destruindo permanentemente o veneno presente. Neste caso, uma jogada de ataque é necessária para determinar se o clérigo conseguiu tocar seu oponente. A magia afeta apenas o veneno presente no momento do toque: veneno que seja reinserido (ou regenerado, no caso de seres venenosos) nada sofre.

A magia reversa, *Envenenar*, também requer uma jogada de ataque, e a vítima tem direito a um *teste de resistência* contra veneno. Caso o teste fracasse, a vítima fica incapacitada e morre em um turno, a menos que a substância seja neutralizada (ou retardada) magicamente.

Poça Reflexiva
(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 10 Metros
Duração: 1 rodada/nível
Resistência: Nenhuma
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 2 horas
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo alterar uma massa de água normal (localizada em terreno natural, não moldado pelo homem), e fazê-la aluar como um dispositivo de espionagem. A piscina natural não pode possuir diâmetro superior a 1 metro por nível de experiência do clérigo. O eleito simula as propriedades de itens como a *bota de cristal*, e estende-se apenas aos planos de existência adjacentes ou coexistentes ao plano Material Primário. Informações sobre espionagem, detecção de espionagem e penalidades para sondar outros planos podem ser encontradas no *Livro do Mestre* (onde também encontra-se a descrição do item *bola de cristal*).

As seguintes magias podem ser canalizadas através deste efeito, com uma chance de 5%/nível de funcionarem corretamente: *Detectar Magia*, *Detectar Armadilhas* e *Detectar Venenos*. Cada tentativa dessas exige uma rodada de concentração, e pode ou não funcionar. *Infravisão* opera normalmente através desta magia.

A imagem criada, na maioria das vezes, não possui definição suficiente para a leitura de escrita de qualquer tipo (livros, documentos, pergaminhos mágicos, etc.).

O componente material são três medidas de óleo refinado (que deve ser extraído de amêndoas, nozes ou similares), derramadas na água a ser encantada. Cada medida deve ter cerca de 30 gramas.

Se o Mestre desejar, a utilização desta magia pode ser limitada a apenas uma vez por dia.

Proteção a Eletricidade
(Abjuração)

Esfera: Proteção, Clima
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Os eleitos dessa magia variam de acordo com a criatura afetada: se o próprio executor da fórmula ou outra pessoa. Se for lançado sobre o clérigo que o executou, o eleito confere total invulnerabilidade contra fenômenos elétricos (e a ataques e magias baseados em eletricidade) Isso dura até que a magia absorva 10 pontos de dano por nível de experiência do clérigo, quando então se desfaz. Se for utilizado sobre outra criatura, o efeito fornece um bônus de +4 para *teste de resistência* contra ataques elétricos. e reduz o dano destes ataques pela metade. Em ambos os casos, a magia não permanece por mais que 1 turno por nível de experiência do clérigo.

O componente material, que não é consumido, é o símbolo sagrado do clérigo.

Proteção ao Mal, 3 m
(Abjuração)
Reversível

Esfera: Proteção
Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: 3 metros de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 7
Resistência: Nenhuma

Essa magia, para todos os efeitos, é idêntica à *Proteção ao Mal*, exceto no que diz respeito à área de efeito e à duração, que são maiores. O efeito é centrado em uma criatura, e move-se com ela. Se qualquer um dos personagens protegidos atacar um monstro encantado/convocado, a proteção contra esse tipo de criatura deixa de existir. Um ser grande demais para caber na área de eleito (um Titã, por exemplo) permanece parcialmente exposto, a menos que ele próprio seja o receptor do efeito. Nesse caso. a magia atua como uma *Proteção ao Mal* comum, e apenas para essa criatura.

Repelir Insetos
(Abjuração, Alteração)

Esfera: Animal, Proteção
Alcance: 0
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: 3 metros de raio
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o clérigo cria uma barreira invisível que ateia todos os tipos de insetos, bloqueando-as automaticamente. Insetos gigantes com DV inferior a 1/3 do nível do clérigo também são repelidos. Insetos gigantes com DV superior a 1/3 podem tentar forçar a barreira se forem agressivos, mas devem obter sucesso em um *teste de resistência* à magia para evitar 1d6 de dano. Este efeito atinge apenas insetos – aracnídeos, miriápodes e criaturas similares não são repelidos.

O componente material deve ser um dos seguintes: vários cravos-de-defunto amassados; sete folhas de agulheiro esmagadas; um pouco de resina de cânfora, e um alho-poró amassado completamente.

Tornar Raso
(Alteração)
Reversível

Esfera: Elemental (Água)
Alcance: 120 metros
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia faz com que a água (ou outro líquido similar) baixe até uma profundidade de 3 centímetros. A profundidade máxima que pode ser afetada pelo clérigo equivale a 50 centímetros por nível de experiência. A água é nivelada numa área igual à de um quadrado de 3 metros de lado, por nível. Se a massa de água a ser afetada é muito larga e profunda, a magia produz um redemoinho, que pode sugar navios, colocando-os em grande perigo e impedindo-os de afastar-se por meios normais, enquanto o efeito durar. Se lançada sobre elementais da Água ou outros monstros de natureza líquida, esta magia age como *Lentidão*, reduzindo a movimentação e o número de ataques da criatura à metade.

O reverso (*Tomar Profundo*), além de cancelar *Tornar Raso*, faz com que água e outros líquidos retornem ao máximo do seu nível natural – maré alta, estação das cheias, etc. Este efeito reverso pode desencalhar navios, ou até mesmo criar uma torrente capaz de arrancar pontes, se o Mestre permitir.

O componente material é uma pitada de poeira. Além disso, o símbolo sagrado também é necessário, embora não seja consumido como a poeira.

Transferência de Poder Divino
(Encantamentos)

Esfera: Feitiço
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Pessoa tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Usando a Transferência do Poder Divino, o clérigo pode transferir algumas das magias memorizadas que possui, para outras pessoas. Apenas seres incapazes de usar magia (incluindo rangers de nível inferior ao 8º e paladinos de até 9º nível) podem ser beneficiados por este efeito, desde que possuam uma Sabedoria de, no mínimo, 9. Além das limitações anteriores, monstros sem Inteligência e seres com menos de 1 DV completo não podem ser afetados. Apenas magias divinas de teor informativo, natureza defensiva ou a *Curar Ferimentos Leves* podem ser transferidas. A inclusão de qualquer magia que não fuja a estes critérios neutraliza todo o processo, incluindo a transferência de magias permitidas. Personagens de alto nível podem ser beneficiados pela transferência de mais de um efeito:

Nível do Receptor	Magias Fornecidas
1	1 magia do 1º círculo
3	2 magias do 1º círculo
5 em diante	2 magias do 1º círculo e 1 magia de 2º círculo

As características variáveis (alcance, duração, etc.) da magia fornecida, funcionam de acordo com as características do clérigo que as cedeu. O clérigo que transferir suas magias fica temporariamente impedido de utilizar o mesmo número de efeitos (e dos mesmos círculos) que aquele cedido, ou seja, ele deixa de memorizar tantas magias quantas as transferidas, e nos mesmos círculos em que ocorreram as transferências (um clérigo que ceda uma de suas magias de 1º círculo tem reduzida em 1 a sua capacidade de decorar magias deste círculo). Essa redução permanece até que o receptor do efeito cedido o utilize, ou até que esse mesmo receptor venha a falecer (qualquer que seja a razão).

Para estas transferências, além de seu símbolo sagrado e dos componentes materiais (se necessário) das magias a serem cedidas, o clérigo precisa de um item que represente a profissão do receptor (no caso de um ladrão, uma de suas ferramentas para abrir fechaduras, por exemplo). Esse item, assim como os componentes materiais dos efeitos cedidos, é consumido pela magia.

Magias Divinas do 5º Círculo

Ampliar Animais
(Alteração)
Reversível

Esfera: Animal
Alcance: 80 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 2 rodadas/nível
Tempo de Execução: 8
Área de Efeito: Até 8 animais em um quadrado de 6 metros de lado
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o clérigo faz com que até oito animais, dentro de um quadrado com 6 metros de lado, dobrem de tamanho. Esse crescimento duplica os dados de vida (com a conseqüente melhora no potencial de ataque), os pontos de vida (com exceção dos pontos acrescentados ao dado de vida), e o dano em combate. A movimentação e a Categoria de Armadura não são afetadas. O efeito dura duas rodadas por nível do clérigo, e é particularmente útil em conjugação com *Encantar Pessoas* ou *Mamíferos*.

O reverso reduz o tamanho do animal pela metade e, na mesma proporção, diminui os dados de vida, os pontos de vida, o dano de ataque, etc.

Os componentes materiais são o símbolo sagrado do clérigo e alguns restos de comida.

Andar no Ar
(Alteração)

Esfera: Elementar (Ar)
Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: 1 hora + 1 turno/nível
Tempo de Execução: 8
Área de Efeito: Criatura tocada
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite a uma criatura, independente do tamanho, mover-se pelo ar como estivesse em chão sólido. O movimento para o alto assemelha-se à escalada de uma colina. O ângulo máximo de subida é de 45, à metade da movimentação normal. Do mesmo modo, o ângulo máximo de descida é de 45 e a taxa normal de movimentação é permitida. Uma criatura em caminhada pelo ar está sempre com o controle de seus movimentos, salvo quando sopra o vento. Nesse caso. a criatura perde ou ganha 3 metros de movimentação para cada 15 quilômetros/ hora de velocidade do vento. A criatura pode estar sujeita, pela vontade do Mestre, â penalidades adicionais, perda do controle e possíveis danos no caso de ventos especialmente fortes ou turbulentos.

É possível lançar a magia quando se está sobre uma montaria treinada, que poderá, então, ser cavalgada pelo ar. Obviamente, uma montaria não acostumada a tais movimentos vai precisar de cuidados especiais e treinamento prolongado, cujos detalhes ficam a cargo do Mestre.

Os componentes materiais são o símbolo sagrado do clérigo, e algumas folhas de cardo.

Arco-íris
(Evocação, Alteração)

Esfera: Clima, Solar
Alcance: 120 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada/ nível
Tempo de Execução: 7
Área de Efeito: Especial
Resistência: Nenhuma

Para lançar essa magia, o clérigo deve ter a visão de um arco-íris de qualquer natureza, ou dispor de um componente especial (veja abaixo). O Arco-íris tem duas aplicações, e o clérigo pode escolher a desejada no momento da execução. As aplicações são as seguintes: Arco: A magia cria um arco cintilante, composto de camadas com as cores do arco-íris. Ele é leve e fácil de empunhar, e qualquer clérigo pode usá-lo sem penalidades por imperícia. Ele é mágico: cada um de seus projéteis cintilantes equivale a uma arma +2, incluindo bônus de ataque e dano. Proteção contra magia pode anular o efeito de qualquer projétil disparado pelo arco. Ele lança sete flechas antes de desaparecer, e pode ser usado até quatro vezes por rodada. Cada vez que um projétil é lançado, uma cor deixa o arco, correspondendo ao tom da flecha liberada. Cada cor de flecha tem o poder de causar dano a certas criaturas, como segue:

Vermelho - habitantes do fogo e elementais das chamas;

Laranja - criaturas ou construções de argila, areia, terra, pedra ou materiais semelhantes, e elementais da terra;

Amarelo - oponentes vegetais (incluindo fungos, homens-vegetais, entes, etc.);

Verde - criaturas aquáticas e elementais da água;

Azul - criaturas aéreas, criaturas que utilizam eletricidade e elementais do ar;

Anil - criaturas ácidas ou venenosas;

Violeta - criaturas metálicas ou regenerativas.

Quando o arco é delineado, uma flecha da cor apropriada aparece magicamente, já armada. Se não for requisitado nenhum tom, ou uma cor já utilizada for necessária, a próxima flecha (na ordem do espectro) surgirá.

Ponte: O clérigo faz o arco-íris formar uma ponte de sete cores, de até 1 metro de largura por nível de experiência. Essa passagem pode ter no mínimo 6 e no máximo 120 metros de comprimento, de acordo

com o desejo do clérigo. Ela permanece pela duração da magia, ou até que o clérigo ordene seu fim.

Os componentes para essa magia são o símbolo sagrado do clérigo e um frasco de água sagrada. Se não houver arco-íris nas proximidades, o clérigo pode substituí-lo por um diamante de pelo menos 1.000 po de valor, preparado especialmente com *Benção* e *Oração*, quando à vista de um arco-íris. A água benta e o diamante desaparecem quando a magia é lançada.

Coluna de Chamas
(Evocação)

Esfera: Combate
Alcance: 60 metros
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Coluna com raio de 2 metros por altura de 10 metros
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: ½

Quando essa magia é lançada, uma coluna vertical de fogo aparece no local determinado pelo clérigo. Qualquer criatura dentro da área de efeito deve passar por um *teste de resistência* à magia. Fracasso significa que a vítima sofrerá 6d8 pontos de dano. Do contrário, o dano cai pela metade.

O componente material é uma pitada de enxofre.

Comunhão
(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Pelo uso de *Comunhão*, o clérigo torna-se capaz de fazer contato com sua divindade – ou seus agentes – e pedir informações na forma de perguntas que podem ser respondidas por "sim" ou "não". O clérigo tem permissão para fazer uma dessas perguntas para cada nível de experiência. As respostas dadas são corretas dentro dos limites do conhecimento da entidade consultada ("Não sei" é uma resposta legítima, pois seres extraplanares poderosos não são necessariamente oniscientes). Opcionalmente, o Mestre pode dar uma resposta curta, de cinco palavras ou menos. A magia irá, na melhor das hipóteses, confirmar informações para auxiliar o processo de uma decisão do clérigo. As entidades consultadas irão estruturar suas respostas de modo a favorecer seus próprios propósitos. É provável que o Mestre limite o uso da *Comunhão* à uma aplicação por aventura, uma por semana, ou mesmo uma por mês, pois grandes divindades não gostam de interrupções freqüentes. Do mesmo modo, se o clérigo discutir as respostas, ou for embora para fazer outra coisa, o efeito acabará imediatamente.

Os componentes materiais são o símbolo divino do clérigo, água benta (ou profana) e incenso. Se for necessária uma *Comunhão* muito potente, será oferecido um sacrifício proporcional à dificuldade, para obter-se a informação desejada. Se a oferta for insuficiente, só serão obtidas informações parciais, ou nenhuma.

Comunhão com a Natureza
(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia torna o clérigo um só com a natureza da área, fortalecendo-o com conhecimentos sobre a região. Para cada nível de experiência, o clérigo pode "saber" um fato: como é o terreno, as plantas, os minerais, os cursos d'água, a população e seus costumes, os animais em geral, a presença de criaturas da floresta, enfim, tudo que esteja à sua volta. A presença de criaturas sobrenaturais poderosas também pode ser detectada, assim como o estado geral do cenário natural. A magia é mais eficaz em lugares abertos, operando em um raio de 800 metros para cada nível de experiência do clérigo. Em locais subterrâneos naturais, como cavernas e covas, o alcance limita-se a 10 metros por nível. Em construções (masmorras e cidades), a magia não funciona. O Mestre pode limitar a execução deste efeito a uma oportunidade por mês.

Concha de Proteção a Vegetais
(Abjuração)

Esfera: Vegetal, Proteção
Alcance: 0
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Hemisfério de 5 metros de diâmetro
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Essa magia produz uma barreira invisível e móvel, que afasta todas as criaturas ou objetos arremessados, feitos de matéria vegetal viva. Assim, o clérigo (e qualquer criatura dentro do escudo) está protegido de ataques de plantas, ou criaturas vegetais como homens-vegetais ou entes. Qualquer tentativa de forçar a barreira contra tais seres irá destruí-la imediatamente. O efeito dura por um turno para cada nível de experiência do clérigo.

Controlar os Ventos
(Alteração)

Esfera: Clima
Alcance: 0
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: 13 metros de raio/nível
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Por meio dessa magia, o clérigo é capaz de alterar a força do vento na área de efeito. Para cada três níveis de experiência, poderá aumentar ou diminuir a intensidade do vento em um nível de força. As intensidades do vento são as seguintes:

Força do vento	Quilômetros Por Hora
Brisa Suave	3-11
Brisa Moderada	12-29
Brisa Forte	30-50
Ventania	51-86
Tempestade	87-115
Furacão	116-280

Apêndice 4

Ventos de mais de 30 quilômetros por hora arrastam pequenas criaturas voadoras (do tamanho de uma águia ou menores), afetam severamente a precisão de objetos arremessados e dificultam a navegação. Ventos de mais de 51 quilômetros por hora arrastam pelos céus criaturas voadoras do tamanho de um homem ou menores, pelo céu, e causam pequenos danos em embarcações. Ventos de mais de 87 quilômetros por hora arrastam todas as criaturas voadoras, arrancam árvores de pequeno porte, derrubam estruturas de madeira, despedaçam telhados e colocam barcos em perigo. Ventos de mais de 116 quilômetros por hora já são furacões. Um "olho" de 15 metros de raio, no qual o vento é calmo, forma-se em torno do clérigo. Embora possa ser usada em espaços subterrâneos, se ela for executada em um local menor do que a área de efeito, o olho encolherá na mesma proporção da diferença entre o raio da área de efeito e o do espaço disponível (por exemplo, se a área de efeito tem 120 metros de raio e o espaço possui apenas 115 metros de raio, o olho encolherá em 5 metros, reduzindo-se a 10 metros de raio; uma área com menos de 105 metros de raio eliminaria o olho e deixaria o conjurador exposto aos efeitos do vento).

Uma vez executado o efeito, a intensidade do vento aumenta (ou diminui) a uma taxa de 5 quilômetros por hora para cada turno até que a velocidade máxima (ou mínima) seja alcançada. O clérigo, com uma rodada de completa concentração, pode estabilizar o vento em sua força atual, aumentá-la ou diminuí-la, embora a taxa de variação não possa ser alterada. O efeito dura por um turno para cada nível de experiência do clérigo. Quando expira, o vento recupera (ou perde) intensidade no mesmo ritmo, até atingir a força que possuía antes da magia ser executada. Outro clérigo pode usar um *Controlai os Ventos* para anular os efeitos de uma magia igual, dentro dos limites de sua própria capacidade.

Convocar Animais II
(Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal, Convocação
Alcance: 60 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Por meio dessa magia, o clérigo convoca até seis animais com 8 dados de vida ou menos, ou 12 animais com 4 dados de vida ou menos, de qualquer espécie à sua escolha. Virão somente os animais que estiverem dentro do alcance do efeito no instante da formulação. O clérigo pode tentar convocar três diferentes tipos de animais, por três vezes – suponha que, primeiro, ele chame, cães selvagens. Depois, convoque falcões e, finalmente, tente reunir cavalos selvagens. O Mestre vai determinar a chance dos animais chamados estarem dentro do alcance da magia. Os animais ajudam o clérigo com qualquer dos meios de que dispõem, permanecendo até o fim de uma batalha, uma missão específica, até que o clérigo esteja a salvo ou mande-os embora, etc. Somente animais normais ou gigantes podem ser convocados por esta magia; excluindo-se animais fantásticos ou monstros, como quimeras, dragões, górgonas, manticores, etc.

Curar Ferimentos Críticos
(Necromancia)
Reversível

Esfera: Cura
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Curar Ferimentos Críticos é uma versão mais potente de *Curar Ferimentos Leves*. O clérigo coloca a mão sobre uma criatura e cicatriza 3d8 + 3 pontos de dano decorrentes de feridas ou outros estragos. O efeito não atua sobre criaturas sem forma corporal, de origem extraplanar ou mortos-vivos

O reverso, *Provocar Ferimentos Críticos*, opera do mesmo modo que outras *Provocar Ferimentos*, requerendo uma jogada de ataque bem sucedida a fim de infligir 3d8 + 3 pontos de dano. Os danos causados são curados do mesmo modo que ferimentos normais.

Dissipar o Mal
(Abjuração)
Reversível

Esfera: Proteção, Convocação
Alcance: Toque
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Anula

Essa magia faz com que uma criatura de natureza maligna, uma criatura maligna de outro plano, ou um ser conjurado por personagens malignos, retorne ao seu próprio plano ou local de origem, assim que o clérigo consiga tocá-la com sucesso – o que requer uma jogada de ataque – em combate corpo a corpo (exemplos dessas criaturas são serviçais aéreos, efreeti, gênios, elementais e *Caçadores Invisíveis*). Um efeito maligno (como um *Feitiço* lançado por uma criatura má), que normalmente seria destruído por *Dissipar Magia*, pode ser automaticamente desfeito por *Dissipar o Mal* Observe que esta magia dura no máximo uma rodada para cada nível de experiência do clérigo, ou até ser utilizada. Enquanto a magia está em eleito, todas as criaturas que poderiam ser afetadas por ela atacam com uma penalidade de -7 nas jogadas que envolvem o executor do efeito.

O reverso, *Dissipar o Bem*, funciona contra criaturas convocadas ou encantadas de inclinação benevolente, ou criaturas que tenham sido enviadas para ajudar a causa do bem.

Os componentes materiais são o objeto religioso do clérigo e água benta (ou profana).

Fonte Mágica
(Adivinhação)

Esfera: Adivinhação
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 hora
Resistência: Nenhuma

A magia faz uma bacia de água benta servir como um dispositivo de observação. O efeito não opera a menos que o clérigo esteja em boas relações com a divindade. A bacia de água benta torna-se semelhante

a uma *bola de cristal*. Para cada frasco de água benta que compuser o volume da bacia, o clérigo pode observar por uma rodada, até o máximo de uma hora. Assim, a duração de uma *Fonte Mágica* está diretamente relacionada ao tamanho do recipiente. O Mestre saberá as chances de um clérigo pressentir esse tipo de observação.

O símbolo sagrado do clérigo, a bacia e seus enfeites não são consumidos.

Missão
(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiço
Alcance: 60 metros
Duração: Até ser cumprido
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Anula

A *Missão* permite ao clérigo obrigar a criatura afetada a cumprir um serviço, e a retornar com uma prova de que a tarefa foi finalizada. A *Missão* pode exigir, por exemplo, que a criatura localize e recupere algum objeto importante ou valioso; resgatar uma pessoa eminente; liberte outra criatura, capture uma fortaleza; extermine uma pessoa; faça uma entrega, e assim por diante. Se a *Missão* não for concluída apropriadamente, devido a indiferença, atraso ou perversão de objetivos, a criatura afetada perderá 1 ponto em todos os *lestes de resistência* para cada dia em que tal atitude durar. Essa penalidade não será removida até a *Missão* estar devidamente cumprida, ou até o clérigo cancelá-la (há certas circunstâncias que podem suspendê-la temporariamente, e outras que irão desconsiderá-la, ou até cancelá-la. O Mestre vai lhe dar informações se necessário).

Se lançada sobre uma vítima involuntária, esta terá direito ao *teste de resistência*. Porém, se a pessoa afetada concordar com a tarefa, mesmo se a concordância for extraída à força ou trapaça, o *teste de resistência* não é permitido. Se uma busca for justa e meritória, uma criatura da religião do clérigo não pode recusar-se a cumpri-la, e qualquer criatura da mesma tendência do clérigo sofrerá uma penalidade de -4 em seu *teste de resistência*, qualquer que seja o caso. Uma *Missão* não pode ser dissipada, mas poderá ser removida por um clérigo mesma religião ou de nível superior ao executor do efeito. Alguns artefatos e relíquias podem evitara magia, assim como a intervenção direta de uma divindade. Do mesmo modo, uma busca injusta ou desprovida de mérito concede bônus ao *teste de resistência*, ou pode até mesmo invalidar-se automaticamente. O componente material é o símbolo sagrado do clérigo.

Mudança de Plano
(Alteração)

Esfera: Astral
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Criatura tocada (especial)
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Anula

Quando a *Mudança de Plano* é lançada, o clérigo move a si mesmo ou a outra criatura para outro plano de existência. O receptor da magia permanece no novo plano até ser mandado adiante por meios semelhantes. Se várias pessoas derem-se as mãos em círculo, até oito delas podem ser afetadas pela magia ao mesmo tempo.

Os componentes materiais são um pequeno diapasão – do tamanho exato e do tipo de metal correspondentes ao plano (incluindo subplanos e outras dimensões) que se quer atingir (o Mestre vai especificar como e quais planos são alcançados).

Uma vítima involuntária deve ser tocada (numa jogada de ataque bem sucedida) para ser transportada. Além disso, a criatura tem direito a um *teste de resistência*. Se tiver sucesso, o efeito da magia será anulado. Observe que a destinação precisa, dentro do novo plano, raramente é atingida: é comum chegar a alguma distância do local pretendido. O diapasão não é consumido quando a magia é conjurada. Diapasões que servem de chave para certos planos podem ser difíceis de conseguir, conforme determinar o Mestre.

Muralha de Fogo
(Conjuração, Convocação)

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: 80 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

A *Muralha de fogo* gera cortina imóvel e incandescente de fogo mágico, com cores cintilantes – amarelo-esverdeado ou âmbar (diferente da *Muralha de Fogo* arcana do 4º círculo). O efeito produz uma superfície flamejante que cobre até um quadrado de 6 metros de lado por nível do clérigo, ou um anel com raio de até 3 metros – mais 2 metros para cada dois níveis de experiência do clérigo – e 6 metros de altura.

O efeito deve ser executado de modo a ficar vertical em relação ao clérigo. Um dos lados da parede, selecionado pelo clérigo, emana ondas de calor, infligindo 2d4 pontos de dano sobre criaturas a até 3 metros de distância, e 1d4 pontos de dano às que estão a até 6 metros. Além disso, a parede causa 4d4 pontos de dano mais 1 ponto por nível de experiência do clérigo às criaturas que a atravessarem. Seres especialmente vulneráveis ao fogo podem sofrer dano extra, e mortos-vivos sempre sofrem o dobro do dano normal. Observe que é difícil atingir criaturas em movimento com a criação de uma *Muralha de Fogo:* um *teste de resistência* bem-sucedido permite evitar a parede, enquanto que a velocidade e a direção do movimento determinam em qual lado da parede as vítimas ficarão. A *Muralha de* fogo dura enquanto o clérigo estiver concentrado em sua manutenção, ou uma rodada por nível de experiência, caso a concentração cesse.

O componente material necessário para esta magia é fósforo.

Pedra em Lama
(Alteração)
Reversível

Esfera: Elemental (Terra, Água)
Alcance: 160 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de lado/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Essa magia transforma rocha natural de qualquer tipo em um volume equivalente de lama. Pedras mágicas ou encantadas não são atingidas. A profundidade da lama não pode exceder 3 metros. Criaturas incapazes de voar e levitar, ou pesadas demais para caminhar

sobre a área afetada, afundam a uma velocidade de 1/3 de sua altura por rodada, e eventualmente morrem sufocadas. Um galho de árvore arremessado sobre a lama, pode agüentar criaturas capazes de escalá-lo, em uma quantidade definida pelo Mestre. Criaturas grandes o suficiente para caminhar pelo fundo, movem-se pela área a uma velocidade de três metros por rodada.

A lama permanece até um *Dissipar Magia* bem sucedido ou um *Lama em Pedra* restaurar sua substância – mas não necessariamente sua forma. A evaporação transforma a lama em poeira normal a uma velocidade de 1d6 dias para cada metro cúbico. O tempo exato depende da exposição ao sol, vento e à drenagem natural.

O reverso, *Lama em Pedra*, transforma lama normal ou areia movediça em pedra macia (arenito ou mineral semelhante). A mudança é permanente, a menos que seja modificada por magia, Criaturas da lama têm direito a um *teste de resistência* para escapar antes de a área virar pedra. Areia seca não é afetada.

Os componentes materiais são argila e água (ou areia, limo e água para o reverso).

Pedras Afiadas
(Alteração, Encantamentos)

Esfera: Elemental (Terra)
Alcance: 30 metros
Duração: 3d4 turnos + 1/nível
Área de Efeito: Quadrado de 3 metros de lado por nível,1 espinho por quadrado de 30 centímetros de lado
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6
Resistência: Nenhuma

Essa magia faz com que a rocha seja moldada em longas e aliadas pontas, que se unem pela base. Funciona em rochas naturais ou pedras trabalhadas. O efeito serve para impedir a passagem de criaturas através de determinada área, e infligir dano. Se um local é cuidadosamente observado, cada pessoa tem 25% de chance de perceber as lanças de pedra. Senão, aqueles que entram na área de efeito da magia sofrem 1d4 pontos de dano por rodada. O sucesso de cada ataque é determinado como se o clérigo estivesse realmente em combate. Os que entram na área podem atacar imediatamente depois de colocar os pés nela, e durante cada rodada em seu interior. O primeiro passo dentro da área afetada só torna o indivíduo capaz de perceber algum problema se o ataque inicial funcionar. Do contrário, o movimento continua e as pontas de pedra permanecem ocultas, até que algum dano ocorra. Pessoas em investida ou correndo sofrem dois ataques por rodada.

Os que caírem em fossos afetados pela magia sofrem seis ataques para cada 3 metros de queda, cada um com bônus de +2 na jogada de ataque. Além disso, o dano causado por ataque aumenta em +2, também para cada 3 metros de queda. Finalmente, as criaturas sofrem todos os danos normais de uma queda.

Os componentes materiais são quatro pequenas estalactites.

Penitência
(Abjuração)

Esfera: Todas
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 pessoa
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia é usada pelo clérigo para remover a culpa de atos involuntários, ou desconhecidos, praticados pela pessoa que é o objeto da expiação. O efeito também remove qualquer mudança de *tendência* induzida por magia. A pessoa interessada no perdão deve estar sinceramente arrependida, ou não ter tido controle sobre a própria vontade quando os pecados foram cometidos. O Mestre irá julgar esse efeito com atenção, observando exemplos anteriores de seu uso sobre a pessoa. Crimes deliberados e atos de natureza voluntária e conhecida não podem ser perdoados (veja *Missão*). Caso o clérigo recuse-se a receber a expiação, assume-se que seus delitos foram voluntários.

O clérigo necessita de seu símbolo sagrado, um colar de contas para oração, um moinho de orações ou um livro de rezas, e incenso.

Portal Vegetal
(Alteração)

Esfera: Vegetal
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 8
Resistência: Nenhuma

Usando essa magia, o clérigo torna-se capaz de entrar em uma árvore e mover-se de seu interior para o interior de outras árvores do mesmo tipo, que estejam plantadas na direção da trajetória desejada, e dentro do alcance mostrado na tabela seguinte:

Tipo de Árvore	Alcance da Área de Efeito
Carvalho	600 metros
Freixo	540 metros
Teixo	480 metros
Olmo	420 metros
Tília	360 metros
Efêmeras	300 metros
Coníferas	240 metros
Outras	180 metros

A árvore ocupada e a que vai receber o clérigo devem ser do mesmo tipo, precisam estar vivas e possuir volume pelo menos igual ao do clérigo. Observe que se ele ocupar uma árvore, um freixo, por exemplo, e quiser ir para o norte o mais longe possível (540 metros), mas o único freixo apropriado dentro do alcance está no sul, o clérigo vai passar para a árvore no sul. O *Portal Vegetal* funciona de modo que o movimento use apenas uma rodada. O clérigo pode, se quiser, permanecer dentro da árvore por, no máximo, uma rodada por nível de experiência. Senão, pode passar adiante imediatamente. Não havendo uma árvore apropriada no alcance, o clérigo simplesmente permanece dentro dela, não move-se para outro lugar, e deve partir no número devido de rodadas. Se a árvore ocupada for derrubada ou queimada, o clérigo será exterminado, caso não saia antes que a destruição do vegetal se complete.

Praga de Insetos
(Conjuração, Convocação)

Esfera: Combate
Alcance: 120 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Nuvem com 60 metros de diâmetro x 20 metros de altura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada pelo clérigo, uma horda de insetos rastejantes, saltadores e voadores aglomeram-se em uma nuvem densa (em ambientes normalmente livres de insetos a magia falha). Os insetos obscurecem a visão, limitando-a a 3 metros. Lançar magias dentro da nuvem é impossível. A despeito de sua CA, as criaturas na *Praga de insetos* recebem um ponto de dano para cada rodada em que permanecerem dentro da horda, devido às mordidas e picadas que sofrerão. *Invisibilidade* não oferece proteção. Todas as vítimas com 2 ou menos dados de vida se moverão automaticamente na maior velocidade possível, em qualquer direção, até que estejam a mais de 240 metros dos insetos. Criaturas com menos de 5 dados de vida devem fazer um *teste de morai;* falha significa fuga, como descrito acima.

Fumaça densa afasta os insetos. Fogo também os espanta: uma parede de fogo em forma de anel mantém uma *Praga de insetos* lançada posteriormente fora de seus limites, mas uma *Bola de Fogo* simplesmente afasta os insetos por uma rodada. Um simples archote é inofensivo contra a vasta horda de insetos. Relâmpagos, frio e gelo são igualmente ineficazes, enquanto um vento forte, que cubra toda a área da praga, pode dispersar os insetos e acabar com a magia, que dura duas rodadas para cada nível de experiência do clérigo, e depois disso os insetos são dispersadas.

Os insetos aglomeram-se em uma área em torno de um ponto de convocação determinado pelo conjurador, que pode estar a até 120 metros de distância. A *Praga de Insetos* não se espalha após o tempo de sua duração. Observe que o efeito pode ser confrontado por *Dissipar Magia*.

Os componentes materiais são cubos de açúcar, algumas amêndoas e um pouco de banha.

Raio de Luar
(Evocação, Alteração)

Esfera: Solar
Alcance: 60 metros + 10 metros/nível
Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 7
Área de Efeito: Círculo de 2 metros de raio (mais especial)
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo é capaz de fazer surgir um raio de luz pálido e suave, e iluminar uma área indicada. A luz é exatamente como o luar, e por isso todas as cores que não sejam variações do preto, branco e cinza ficam vagas. O clérigo pode facilmente mover o raio de luz para qualquer área que consiga ver e apontar. Isso torna essa magia numa maneira eficaz de se iluminar alguma coisa, um oponente, por exemplo. Embora o *Raio de Luar* não elimine todas as sombras, uma criatura focalizada pelo raio fica bem visível. O reflexo permite que essa magia seja vislumbrada a até 10 metros da área de efeito, mas não derrama luz suficiente para estragar uma surpresa. A luminosidade não afeta infravisão. Se desejar, o clérigo ainda pode diminuir a luz a uma intensidade próxima à escuridão. O raio luminoso tem todas as propriedades do luar verdadeiro e pode induzir à licantropia, a menos que seu Mestre determine o contrário.

Os componentes materiais são algumas sementes de menispermo e um pedaço de feldspato opalescente (pedra da lua).

Reviver Mortos
(Necromancia)
Reversível

Esfera: Necromântica
Alcance: 30 metros
Componentes: V, G
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 1 rod.
Área de Efeito: 1 pessoa
Resistência: Especial

Quando o clérigo lança um *Reviver Mortos*, ele restaura a vida a um anão, gnomo, meio-elfo, halfling ou humano (outras criaturas podem ser permitidas, a critério do Mestre). O tempo que o receptor esteve morto tem importância, pois o clérigo pode ressuscitar pessoas mortas até o limite de um dia para cada nível de sua experiência (por exemplo, um clérigo do 9º nível pode reerguer uma pessoa morta há nove dias).

Observe que o corpo da pessoa deve estar inteiro. Senão, as partes perdidas vão continuar faltando quando a pessoa for trazida de volta à vida. Do mesmo modo, outros males, como veneno ou doenças, não são anulados. O afetado deve testar sua chance de ressurreição, e ser bem sucedido, para sobreviver à magia (veja a Tabela 3 de Constituição) e perder 1 ponto de Constituição. Além disso, o ressuscitado está fraco e indefeso, e precisa descansar no mínimo um dia inteiro na cama, para cada dia em que esteve morto. A pessoa tem apenas 1 ponto de vida quando volta da morte, e deve recuperar o restante por cura natural, ou magia.

Note que a Constituição inicial do clérigo é um limite absoluto para o número de vezes que pode ser revivida por este meio.

O componente gestual é um dedo apontado.

O reverso é *Reviver Vivos*, que concede à vítima um *teste de resistência contra morte* por magia. Se for bem sucedida, ela recebe dano equivalente apenas a um Provocar Ferimentos Graves - por exemplo, 2d8 + 1 pontos. Falha significa que a vítima morre instantaneamente.

Visão da Verdade
(Adivinhação)
Reversível

Esfera: Adivinhação
Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 8
Área de Efeito: Criatura tocada
Resistência: Nenhuma

Quando o clérigo emprega essa magia, o receptor ganha o poder de ver todas as coisas como realmente são. A magia penetra a escuridão mágica e a natural Portas secretas tornam-se claras, a exata localização de coisas fora do lugar tica óbvia, o invisível torna-se visível. O olhar atravessa ilusões e aparições, e criaturas transformadas, modificadas ou encantadas revelam-se. Até a aura projetada pelas criaturas fica aparente, e a tendência pode ser discernida. Mais ainda: o receptor pode focalizar o plano Etéreo ou áreas fronteiriças de planos adjacentes. O alcance da visão conferida é de 120 metros. A *Visão da Verdade*, no entanto, não atravessa objetos sólidos, não confere visão de raios-X ou equivalente. Seus efeitos não podem ser ampliados por nenhuma magia conhecida.

Apêndice 4

O efeito requer um ungüento para os olhos, feito do pó de um cogumelo muito raro, açafrão e gordura, e que custa não menos de 300 po por dose.

O reverso, *Obstrução da Verdade*, faz a pessoa ver as coisas como não são: o rico se reveste de pobre, áspero de macio, belo de feio. O ungüento para a magia reversa é confeccionado de óleo, pó de papoula e essência de orquídea cor-de-rosa.

Para as duas magias, o ungüento deve ser envelhecido por 1d6 meses.

Magias Divinas do 6º Círculo

Afugentar Plantas
(Alteração)

Esfera: Vegetal
Alcance: 0 Componentes: V, G
Duração: 1 rodada/nível Tempo de Execução: 9
Área de Efeito: Faixa de 40 metros de largura x 6 metros de comprimento/nível
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o clérigo irradia ondas de força na direção para a qual está voltado, fazendo com que todos os objetos de madeira nessa faixa de terreno sejam empurrados para longe, até o limite da área de efeito. Objetos acima de 9 centímetros de diâmetro e que estejam fixados firmemente não são afetados, mas objetos soltos vão para trás. Objetos fixos com menos de 9 centímetros de diâmetro lascam e quebram, e os pedaços movem-se com a onda de força. Assim, objetos como escudos e lanças, punhos e hastes de madeira, flechas e dardos são empurrados, levando consigo quem os carrega. Se uma lança for fincada no chão. a fim de impedir esse movimento forçado, ela irá se partir. Até itens mágicos com partes de madeira são afetados, embora uma *Concha Antimagia* bloqueie os efeitos. Um *Dissipar Magia* bem-sucedido acaba com as ondas de força. Do contrário, o efeito perdura por uma rodada para cada nível de experiência.

As ondas de força continuam a espalhar-se pelo caminho enquanto durar a magia, empurrando os objetos de madeira na área de efeito a um ritmo de 13 metros por rodada de combate. O

comprimento do caminho é de 6 metros por nível do clérigo. Assim, um clérigo de 14º nível afeta uma área de 40 metros de largura por 80 metros de comprimento, num período, de catorze rodadas. Observe que, depois de lançar a magia, a área estará delimitada, e o clérigo pode fazer outras coisas sem afetar o poder da magia.

Água em Pó
(Alteração)
Reversível

Esfera: Elemental (Água, Terra)
Alcance: 60 metros
Componentes: V, G, M
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 8
Área de Efeito: 1 metro cúbico por nível
Resistência: Especial

Quando essa magia é lançada, a área afetada instantaneamente sofre uma transformação de líquido para pó. Observe que a área de efeito dobra se a água já é lamacenta, e quadruplica se a ação for sobre barro umedecido. Se ainda existir água nas redondezas, o pó se mistura à ela normalmente, produzindo lama. Se houver muita água, a poeira ficará encharcada.

Apenas o líquido lealmente dentro da área de efeito no instante do lançamento da magia é transformado. Poções que contêm água tornam-se inúteis. Criaturas vivas não são afetadas, com exceção dos nativos do plano elemental da Água. Tais seres devem conseguir sucesso no *teste de resistência* contra morte, do contrário serão exterminadas. Porém, apenas uma criatura pode ser atingida com uma única execução da magia, a despeito de seu tamanho ou do tamanho da área de efeito.

A magia reversa é simplesmente uma *Criar Água* muito potente, que requer uma pitada de poeira comum como componente material adicional.

Para ambos os usos, outros componentes materiais necessários são: pó de um diamante de no mínimo 500 po de valor, algumas conchas do mar e o símbolo sagrado do clérigo.

Animar Objetos
(Alteração)

Esfera: Criação, Convocação
Alcance: 30 metros
Componentes: V, G
Duração: 1 rodada/nível
Tempo de Execução: 9
Área de feito: 30 litros/nível
Resistência: Nenhuma

Essa poderosa magia, permite ao clérigo imbuir objetos inanimados com mobilidade, e urna semelhança de vida. O objeto animado ataca quem ou o que o clérigo determinar, e pode ser de qualquer material não mágico – madeira, metal, pedra, tecido, couro, cerâmica, vidro etc. A tentativa de animar um objeto de posse de outra pessoa concede a ela um *teste de resistência* para evitar os efeitos da magia. A taxa de movimentação do objeto depende de seus meios de propulsão e do peso. Uma grande mesa de madeira seria pesada demais, mas suas pernas lhe dariam velocidade. Um tapete conseguiria apenas rastejar pelo chão, e uma jarra rolaria. Assim, um grande pedestal de pedra desenvolveria uma velocidade de 3 metros por rodada; uma estátua de pedra, 13 metros: uma estátua de madeira, 25 metros; e um banquinho de marfim, de pouco peso, 40 metros. Um objeto rastejante em movimento, avança de 3 a 6 metros por rodada; rolando, de 10 a 20 metros por rodada. O dano causado pelo ataque depende da forma e da composição do objeto animado. Corpos flexíveis e leves simplesmente irão atrapalhar a visão, obstruir o movimento, amarrar, provocar tropeções, sufocar, etc. Objetos rígidos e leves podem causar 1d2 pontos de dano, mediante queda ou outro tipo de impacto, e também atrapalhar o movimento e causar tropeços. Objetos rígidos de peso médio podem provocar 2d4 pontos de dano ao impacto, enquanto que objetos maiores e mais pesados podem infligir 3d4, 4d4 ou mesmo 5d4 pontos de dano.

A freqüência do ataque do objeto animado depende de seu meio de locomoção, apêndices e métodos de ataque. Ela varia, desde uma agressão a cada cinco rodadas de combate corpo a corpo, a até uma por rodada. A Categoria de Armadura do objeto animado depende do material, e da capacidade de movimentação. O dano sofrido depende do tipo de arma, e do objeto atingido. Uma arma cortante e afiada é eficiente contra tecido, couro, madeira e materiais similares. Armas pesadas de concussão são úteis contra madeira, pedra e metal. O Mestre vai determinar todos esses fatores, além de atribuir pontos de vida aos objetos. O clérigo pode animar 30 litros de matéria por nível de experiência. Assim, um clérigo de 14º nível pode animar um ou mais objetos, cujo volume total não pode exceder 120 litros – uma estátua grande, dois tapetes, três cadeiras ou uma dúzia de jarros médios de cerâmica.

Banquete de Heróis
(Evocação)

Esfera: Criação
Alcance: 10 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 1 hora
Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: 1 indivíduo/nível
Resistência: Nenhuma

Essa magia torna o clérigo capaz de fazer surgir um grande banquete para um número de pessoas equivalente ao seu nível de experiência. A magia cria uma magnífica mesa, cadeiras, pratos, talheres e toda a comida e bebida necessárias. O banquete leva uma hora inteira para ser consumido, e seus efeitos benéficos não aparecem antes desse prazo. Os comensais são curados de todas as doenças, tornando-se imunes a venenos por 12 horas e 1d4 + 4 pontos de dano são recuperados depois da ingestão da beberagem, semelhante ao néctar, que faz parte da refeição. O consumo da comida, parecida com ambrósia, provoca efeito equivalente ao de uma *Benção*, que dura por 12 horas. Além disso, durante esse período, as pessoas que participaram do banquete ficam imunes ao medo, desesperança e pânico. Se o banquete for interrompido por alguma razão, a magia será arruinada e todos os efeitos, anulados.

Os componentes materiais são o símbolo sagrado do clérigo e um mel fermentado especial, coletado de favos onde ficam as larvas destinadas a serem abelhas-rainhas.

Barreira de Lâminas
(Evocação)

Esfera: Guarda, Criação
Alcance: 30 metros
Componentes: V, G
Duração: 3 rodadas/nível
Tempo de Execução: 9
Área de Efeito: Especial
Resistência: Especial

O clérigo emprega essa magia a fim de criar uma parede circular de lâminas afiadas. Ela gira em torno de um ponto central, gerando uma barreira imóvel. Qualquer criatura que tentar ultrapassar a *Barreira de Lâminas* sofre 8d8 pontos de dano ao fazê-lo. O plano de rotação das lâminas pode ser horizontal, vertical ou diagonal. Criaturas que estiverem dentro da área da barreira, quando esta for gerada têm direito a um *teste de resistência* à magia. Se bem-sucedido, a criatura evita as lâminas e não sofre dano, escapando pela rota mais curta possível. A barreira permanece por três rodadas para cada nível de experiência do clérigo, e pode cobrir desde uma área tão pequena quanto um quadrado de 2 metros de lado, ou chegar a um quadrado de 20 metros de lado.

Carvalho Vivo
(Encantamento)

Esfera: Vegetal
Alcance: Toque
Duração: 1 dia/nível
Área de Efeito: 1 carvalho
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao clérigo enfeitiçar uma árvore saudável de carvalho (ou de outra espécie, se o Mestre deixar) de modo a fazê-la servir como um protetor. A magia pode ser lançada sobre uma árvore de cada vez: enquanto um *Carvalho Vivo* executado por um determinado clérigo estiver em andamento, ele não poderá lançar outra dessas magias. A árvore em questão deve estar a até 3 metros da residência do clérigo, em um lugar sagrado para ele ou dentro de um raio de 100 metros daquilo que o clérigo quer guardar ou proteger. A magia pode ser lançada sobre um carvalho de pequeno, médio ou grande porte, de acordo com o desejo ou a disponibilidade. Então, uma frase de comando é colocada sobre a árvore. Tal frase pode ter, no máximo, uma palavra para cada nível de experiência do clérigo. Por exemplo, "ataque qualquer pessoa que se aproximar sem dizer antes Visco sagrado'" é uma sentença de 11 palavras, que poderia ser usada por um clérigo de 11º nível ou superior. A magia concede à arvore a vitalidade de um ente do mesmo tamanho. CA O e dois ataques por rodada, mas com taxa de movimentação de apenas 10 metros por rodada.

Tamanho da Árvore	Altura	Dados de Vida	Dano por Ataque
Pequena	36-42 cm	7-8	2d8
Média	48-57 cm	9-10	3d6
Grande	60-69 cm	11-12	4d6

Uma árvore encantada por essa magia irradia uma aura mágica, se examinada para isso. e pode retornar ao normal mediante o lançamento bem-sucedido de uma magia *Dissipar Magia* ou de acordo com o desejo do clérigo. Se a magia for dissipada, a árvore criará raízes imediatamente. Se liberada pelo clérigo, ela retornará ao lugar de origem antes de enraizar. Os danos à árvore podem ser curados com *Ampliar Plantas*, que recupera 3d4 pontos de dano. Uma *Ampliar Plantas* usada desta forma, não eleva o tamanho ou os pontos de vida da árvore além de seu valor original.

O clérigo precisa de seu símbolo sagrado para lançar esta magia.

Concha de Proteção a Animais
(Abjuração)

Esfera: Animal, Proteção
Alcance: 0
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Hemisfério de 6 metros de diâmetro
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo cria um campo de força que impede a entrada de qualquer tipo de criatura viva, que seja total ou parcialmente animal (nem mágico ou extraplanar). Assim, um sprite, um gigante ou uma quimera seriam mantidos fora, mas mortos-vivos ou criaturas conjuradas poderiam passar através do escudo, do mesmo modo que monstros como *Servos Aéreos*, imps, quasits, golens, elementais, etc. A *Concha de Proteção a Animais* funciona normalmente contra híbridos, como cambions, e dura por um turno para cada nível de experiência do clérigo. Forçar a barreira contra criaturas tensionará e, por fim, arrebentará o campo de força.

A magia requer o símbolo sagrado do clérigo, e um punhado de pimenta.

Conjurar Animais
(Conjuração, Convocação)

Esfera: Convocação
Alcance: 30 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo cria um ou mais mamíferos para atacar seus oponentes. O total de dados de vida dos animais não pode exceder o dobro do nível do clérigo, no caso das criaturas serem escolhidas ao acaso; e igual ao nível, se um tipo específico é requisitado. O Mestre selecionará o tipo de animal, se a escolha for ao acaso. Assim, um clérigo de 12º nível pode conjurar ao acaso dois mamíferos com 12 dados de vida cada, quatro com 6 dados de vida, seis com 4 dados de vida cada, oito com 3 dados de vida, doze com 2 dados de vida, vinte e quatro com 1 dado de vida. Conte cada +1 ponto de vida adicionado aos dados de vida de uma criatura como 1/4 de dado. Assim, uma criatura com 4 + 3 dados de vida equivale a outra com 4 dados de vida. Os animais conjurados permanecem por duas rodadas para cada nível de experiência do clérigo, ou até serem mortos, e seguem os comandos verbais do clérigo. Tais animais infalivelmente atacam os oponentes do clérigo, mas resistem a ser usados para outros propósitos. Eles não gostam disso, tornam-se claramente mais difíceis de controlar e podendo recusarem-se a cumprir uma ordem, fugir ou atacar o clérigo, dependendo da natureza das criaturas e dos detalhes da situação. Os animais conjurados desaparecem depois de mortos.

Conjurar Elemental do Fogo
(Conjuração/Convocação)
Reversível

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: 80 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 6 rod.
Resistência: Nenhuma

Quando lança essa magia, o clérigo abre uma passagem especial para o plano elemental do Fogo, e um desses é chamado para as proximidades. Há 65% de probabilidade de um elemental com 12 dados de vida aparecer; 20% de um com 16 dados de vida aparecer; 9% de duas ou quatro salamandras surgirem; 4% de vir um efreeti, e 2% de aparecer um imenso elemental com 21 a 24 dados de vida. O clérigo não precisa temer rebeldia por parte do elemental. Por isso, concentração ou proteções especiais contra a criatura não são necessárias. O ser ajuda o clérigo como for possível, inclusive atacando seus oponentes. O elemental ou outra criatura convocada permanece, no máximo, durante um turno por nível do clérigo, ou até ser exterminado, enviado de volta por meio de um *Dissipar Magia*, o reverso *Expulsar Elemental do Fogo* ou por magia semelhante.

O Conto das Rochas
(Adivinhação)

Esfera: Elemental (Terra), Adivinhação
Alcance: Toque
Duração: 1 turno
Área de Efeito: 1 metro cúbico de pedra
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Quando o clérigo lança essa magia sobre uma área. as próprias pedras começam a falar e contam a ele quem ou o quê as tocou, além de revelar o que está coberto, oculto ou simplesmente existe por trás delas. As rochas fazem descrições completas, se assim for desejado. Observe que a perspectiva, percepção e conhecimento de uma pedra podem atrapalhar a adivinhação. Tais detalhes, se existirem, ficam a cargo do Mestre.

Os componentes materiais são uma gota de mercúrio e uma pitada de barro.

Convocar Animais III
(Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal, Convocação
Alcance: 100 metros/nível
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Essa magia tem a mesma duração e efeito de *Convocar Animais I*, do 4º círculo, exceto pelo fato de que até quatro animais com não mais de 16 dados de vida, ou oito de 8 dados de vida, ou dezesseis criaturas com 4 dados de vida podem ser convocadas. Virão somente animais que estiverem dentro do alcance da magia no instante da formulação. O clérigo pode tentar por 3 vezes convocar três tipos de animais – suponha que ele chame primeiro cães selvagens inutilmente. Depois, sem sucesso, convoque falcões e, finalmente, resolva reunir cavalos selvagens. O Mestre vai determinar a chance dos animais chamados estarem dentro do alcance. Os bichos ajudam o clérigo com qualquer um dos meios de que dispõem, permanecendo até o fim de uma batalha ou de uma missão específica, que o clérigo esteja a salvo ou simplesmente os dispense. Somente animais normais ou gigantes podem ser convocados por esta magia: estando excluídos animais fantásticos ou monstros, como quimeras, dragões, górgonas, manticores, etc.

Convocar Clima
(Conjuração/Convocação)

Esfera: Clima
Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo pode causar um temporal condizente com o clima e a estação do ano em que está. Na primavera poderiam ser criados um tornado, tempestades tropicais, de granizo ou de trovões. Verão, chuvas torrenciais, ondas quentes, temporal com granizo etc. Outono, temperatura quente ou fria, neblina, granizo, etc. Já no inverno, podem ser convocados frio intenso e nevascas. Furacões podem ser criados perto de regiões costeiras no final do inverno, ou início da primavera. O fenômeno climático conjurado não está sob o controle do clérigo. Não pode durar mais que um turno, no caso de um tornado, em outros casos pode levar várias horas ou mesmo dias. A área de eleito lambem varia de 1 a 160 quilômetros quadrados. Observe que diversos clérigos podem agir em conjunto para afetar o tempo, controlar os ventos e convocar condições climáticas extremas.

Dentro de quatro turnos após o lançamento da magia, fica visível a tendência do tempo – por exemplo, céus clareando, rajadas de calor ou ar quente, uma brisa Iria, céus nublados, etc. O clima convocado surge em 1d12 + 5 turnos após a execução da fórmula. Observe que a nova condição climática não pode ser modificada pelo clérigo depois de se configurar completamente. ou seja, não poderá ser dissipada. Se a dissipação da magia for bem-sucedida antes que as novas condições atinjam a plenitude, o tempo retornará vagarosamente ao estado original.

Cura Completa
(Necromancia)
Reversível

Esfera: Cura
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

A potente magia *Cura Completa* torna o clérigo apto a eliminar todas as doenças e feridas da criatura que recebe o benefício. Doenças ou cegueira são curadas totalmente, e recuperam-se os pontos de vida perdidos em ferimentos. Os efeitos de *Enfraquecer o Intelecto* são dissipados. Desordens mentais, causadas por magias ou ferimentos no crânio, também desaparecem. Naturalmente, os efeitos podem ser anulados por feridas posteriores, machucados e doenças.

A magia reversa, *Doença Plena*, infecta a vítima com alguma doença e causa a perda de 1d4 pontos de vida se o toque (jogada de ataque) for bem sucedido. Para criaturas que não são afetadas pela *Cura Completa* (ou *Doença Plena*), veja *Curar Ferimentos Leves*.

Apêndice 3

Encontrar o Caminho
(Adivinhação)
Reversível

Esfera: Adivinhação
Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3 rod.
Resistência: Nenhuma

O receptor dessa magia pode encontrar a menor e mais direta rota física para alcançar ou deixar um local. O lugar pode ser ao ar livre ou subterrâneo, uma armadilha ou mesmo um *Labirinto Mágico*. Observe que o efeito funciona no que diz respeito a locais, não a objetos ou criaturas dentro de um lugar. Assim, a magia não poderia encontrar o caminho para "uma floresta onde vive um dragão verde", nem para a localização de "um tesouro de peças de platina". Além disso, o local deve estar no mesmo plano do clérigo.

A magia torna o receptor capaz de sentir a direção correia que o levará ao seu destino, indicando, nos momentos apropriados, o caminho exato a seguir (ou ações físicas a serem efetuadas – com concentração, a magia capacita o sujeito a perceber, por exemplo, algumas armadilhas, ou a palavra apropriada para ultrapassar um *símbolo*). *O* efeito termina quando o destino é alcançado, ou quando se esgota a duração de um turno por nível do clérigo. A magia livra o receptor, e aqueles que o acompanham, de um *Labirinto Mágico* em uma única rodada, e continuará a fazê-lo enquanto durar.

Observe que esta adivinhação está ligada ao clérigo, e não aos seus companheiros e, assim como *Encontrar Armadilhas*, não prediz nem leva em conta as atitudes de seres vivos.

A magia necessita de um conjunto de contas de adivinhação, do tipo preferido do clérigo – ossos, contas de marfim, búzios, runas entalhadas ou coisas assim.

A magia reversa, *Perder o Caminho*, faz com que a vítima tocada fique totalmente perdida, incapaz de achar seu caminho pela duração da magia, embora, obviamente, ela possa ser orientada ou conduzida por terceiros.

Falar com Monstros
(Alteração)

Esfera: Adivinhação
Alcance: 30 metros
Duração: 2 rodadas/nível
Área de Efeito: O clérigo
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Esse efeito torna o clérigo capaz de conversar com qualquer tipo de criatura que possua alguma forma de comunicação (incluindo empatia, tato, feromônio. etc.). Ou seja, o monstro entende, em sua própria linguagem ou meio, o sentido do que o clérigo deseja dizer e vice-versa. A criatura recebe um *teste de reação* por parte do Mestre. Todos os seres da mesma espécie escolhidos pelo clérigo podem ser igualmente compreendidos, desde que estejam dentro do alcance da magia. O clérigo pode falar com diferentes tipos de criaturas enquanto durar a magia, mas deve dirigir-se separadamente a cada tipo. O efeito perdura por duas rodadas por nível.

Muralha de Espinhos
(Conjuração/Convocação)

Esfera: Vegetal, Criação
Alcance: 80 metros
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Cubo de 3 metros de lado/nível
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Esse efeito cria uma barreira de espinhos muito duros, emaranhados, pontiagudos como agulhas e longos como um dedo humano. Qualquer criatura que transpuser ou chocar-se com a barreira sofrerá 8 pontos de dano, mais uma quantia adicional equivalente à CA da criatura. Uma CA negativa elimina pontos de dano da base 8, mas os modificadores de Destreza não são aplicados. Qualquer criatura dentro da área de efeito no instante da execução da magia choca-se com a parede, e deve ultrapassá-la para mover-se. O dano se repete a cada 3 metros de espessura da barreira.

Se a parede de espinhos puder ser perfurada, levará pelo menos quatro turnos para cortar um caminho através de 3 metros de espessura. O fogo normal não danifica a barreira, mas o fogo mágico a queima em dois turnos, criando o efeito da *Muralha de Fogo* no processo. Neste caso, o lado frio da parede é aquele mais próximo ao criador da parede de espinhos.

A fronteira mais próxima da parede de espinhos aparece a até 80 metros de distância do clérigo, conforme ele desejar. A magia dura por um turno para cada nível de experiência, e cobre 27 metros cúbicos por nível, na forma que o clérigo quiser. Assim, um clérigo de 14º nível poderia criar uma parede de espinhos de até 27 metros de comprimento por 7 metros de altura (ou profundidade) por 2 metros de profundidade (ou altura), ou uma de 3 metros de altura por 3 metros de largura e 3 metros de comprimento para bloquear uma passagem de masmorra, ou qualquer outra combinação de forma que sirva às suas necessidades. O clérigo também pode criar uma parede de 1,5 metro de espessura, que inflige metade do dano, mas que pode ter uma das outras dimensões dobrada. Observe que aqueles com capacidade de passar através da vegetação não são afetados por esta barreira. O clérigo pode dissipar a magia por meio de um comando.

Palavra de Recordação
(Alteração)

Esfera: Convocação
Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Essa magia leva o clérigo, instantaneamente, de volta ao seu santuário, quando uma palavra especial é pronunciada. O clérigo precisa designar especificamente o santuário, que deve ser um lugar bem conhecido. O ponto de chegada real é uma área não superior a 30 x 30 centímetros. O clérigo pode ser transportado de qualquer distância, sobre ou sob o solo. Este tipo de transporte é seguro dentro de um plano, mas para cada plano de existência pelo qual passar a trajetória existe uma chance cumulativa, de 10%, do clérigo ficar irremediavelmente perdido. O clérigo é capaz de levar consigo 13 quilos de peso por nível de experiência. Assim, um clérigo de 15º nível pode transportar 195 quilos. Esse peso extra pode ser constituído

de equipamentos, tesouros ou mesmo matéria viva, como outra pessoa. A magia falhará se esses limites forem excedidos. Observe que campos físicos incomumente fortes (por exemplo, magnéticos ou gravitacionais) ou forças mágicas podem, a critério do Mestre, tornar este efeito arriscado ou impossível.

Partir Água
(Alteração)

Esfera: Elemental (Água)
Alcance: 20 metros/nível
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Ao empregar essa magia, o clérigo torna-se capaz de separar água ou líquido semelhante, formando uma passagem, A profundidade e o comprimento do caminho criado pela magia dependem do nível de experiência do clérigo: o caminho terá 1 metro de profundidade por nível, por 30 metros de largura, por 20 metros de comprimento para cada nível. Note que a largura é fixa. Assim, um clérigo de 12º nível poderia construir uma passagem de 12 metros de profundidade por 30 metros de largura e 240 metros de comprimento. O caminho perdura tanto quanto a magia, ou até que o clérigo resolva fechá-lo. Correntes de água parecem fluir através da separação, embora criaturas aquáticas e objetos como barcos, não consigam entrar na divisão sem esforço deliberado e extenuante. Se lançada embaixo d'água, a magia cria um cilindro de ar com diâmetro e comprimento apropriados. Se for lançada diretamente sobre um elemental da Água, ou outra criatura formada basicamente de água, a vítima recebe 4d8 pontos de dano e deve ter sucesso no *teste de resistência* contra magia, ou fugirá em pânico por 3d4 rodadas.

O componente material é o símbolo sagrado do clérigo.

Proibição
(Abjuração)

Esfera: Proteção
Alcance: 30 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: Cubo de 20 metros de lado/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 6 rod.
Resistência: Especial

Essa magia pode ser usada para proteger uma área consagrada (veja o *LdM*). Ela lacra essa área contra teleportação, transferência de planos e penetração etérea. Se o clérigo assim desejar, o espaço pode ser fechado por uma palavra-chave, e nesse caso só será adentrado por aqueles que a pronunciarem. Do contrário, o efeito sobre os que tentarem entrar serão baseados na *tendência* relativa à do executor da fórmula. Em cada caso, deve-se aplicar a penalidade mais severa:

Tendência idêntica: Sem efeito. Se houver palavra-chave, só entrará ao pronunciá-la (sem *teste de resistência*).

Tendência diferente, com respeito à ordem ou ao caos: *teste de resistência* contra magia ao entrar. Se falhar, sofre 2d6 pontos de dano. Se houver palavra-chave, não entra se não a souber.

Tendência diferente com respeito ao bem ou ao mal: *teste de resistência* contra magia para entrar. Se falhar, sofre 4d6 pontos de dano. Se houver palavra-chave, não entra se não a conhecer. A tentativa causará dano se o *teste de resistência* falhar.

Quando um *teste de resistência* falhar, o intruso não poderá entrar na área proibida até o final da magia, que não poderá ser desfeita por arcanos ou clérigos de nível inferior ao daquele que a estabeleceu. Intrusos que conseguirem entrar mediante *testes de resistência* bem-sucedidos irão sentir-se inquietos e tensos, apesar do êxito.

Além do símbolo sagrado do clérigo, os componentes materiais incluem água benta e incensos raros, que valem não menos que 1.000 po para cada cubo de 20 metros de lado. O uso da palavra-chave requer a queima de incensos raros, com o valor de, pelo menos, 5.000 po para cada cubo de 20 metros de lado.

Sementes de Fogo
(Conjuração)

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod./sem.
Resistência: ½

A magia *Sementes de Fogo* cria projéteis especiais, ou bombas incendiárias, que queimam com grande calor. O efeito pode ser utilizado em qualquer uma das duas formas, conforme definido pelo clérigo:

Projétil: Essa opção transforma até quatro bolotas (sementes de carvalho) em projéteis de área que podem ser atirados a até 40 metros. É preciso uma jogada de ataque para acertar o alvo pretendido, e penalidades por imperícia devem ser aplicadas. Cada bolota estoura quando atinge alguma superfície rígida, causando 2d8 pontos de dano e queimando qualquer material combustível em um círculo de 3 metros de diâmetro, a partir do ponto de impacto. Por meio de um *teste de resistência* contra magia bem-sucedido, uma criatura dentro da área afetada recebe somente metade do dano, mas um ser atingido diretamente por um dos projéteis receberá dano integral (isto é, sem *teste de resistência*).

Incendiárias: Esta opção transforma até oito bagas de azevinho em bombas incendiárias especiais. As bagas de azevinho são enterradas na maioria das vezes, sendo muito leves para lazer mísseis eficientes (podem ser arremessadas a até 2 metros). Elas estouram e ficam em chamas se o clérigo estiver a uma distancia máxima de 40 metros e disser uma palavra de comando. As bagas explodem instantaneamente, causando 1d8 pontos de dano a qualquer criatura, e queimando qualquer material combustível dentro de um círculo de 2 metros de diâmetro. As criaturas nessa área sofrem metade do dano se forem bem-sucedidas no *teste de resistência* à magia.

Todas as *Sementes de Fogo* perdem o poder depois de um período equivalente a um turno por nível de experiência do clérigo – por exemplo, as sementes de um clérigo de 13º nível permanecem potentes por um máximo de 13 turnos após sua criação.

Além das bolotas ou bagas, nenhum componente material é necessário para esta magia.

Servo Aéreo
(Conjuração/ Convocação)

Esfera: Convocação
Alcance: 10 metros
Duração: 1 dia/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 9
Resistência: Nenhuma

Essa magia obriga um serviçal aéreo invisível a encontrar e trazer um objeto ou criatura, determinado pelo clérigo. Ao contrário de um elemental, um serviçal aéreo não pode ser obrigado a lutar pelo conjurador. Ao convocar um deles, o clérigo deve lançar uma *Proteção ao Mal*, estar dentro de um círculo de proteção ou possuir um item especial para controlá-lo. Senão, o serviçal aéreo tentará exterminar seu convocador e retornar para o local de onde veio.

O objeto ou criatura a serem trazidos devem ter um volume que possa ser carregado pelo serviçal (um deles consegue sustentar pelo menos 500 quilos). Se impedido de completar a tarefa designada, o serviçal aéreo fica ensandecido, e procura destruir o clérigo. Ele retornará ao seu lugar de origem se a magia talhar, se a tarefa for realizada ou dispensada, ou se o clérigo vier a libertá-lo ou for morto. A magia perdura por no máximo um dia para cada nível de experiência do clérigo.

Se a vítima escolhida não puder detectar objetos invisíveis, o serviçal aéreo atacará aproveitando-se da surpresa. Se a criatura puder perceber a invisibilidade, ainda assim sofre uma penalidade de -2 em cada *teste de surpresa* causado pelo serviçal. Em cada rodada de combate, o *Servo Aéreo* deve fazer uma jogada de ataque, Se o alvo for atingido, isso significa que o serviçal conseguiu capturá-lo. Uma criatura com valor para a habilidade Força tem direito a um *teste de evasão*, equivalente ao dobro de sua chance de dobrar barras, para escapar ao abraço. Se a criatura em questão não possui Força, deve-se jogar 1d8 para cada dado de vida que ela e o *Servo Aéreo* possuírem. O total maior identifica o mais forte. Uma vez capturada, a criatura não pode livrar-se mediante *lestes de* Força ou Destreza, e é levada ao clérigo.

Teleporte por Árvores
(Alteração)

Esfera: Vegetal
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Por meio dessa magia, o clérigo é capaz de entrar em qualquer planta grande (do tamanho de um homem ou maior) e transpor qualquer distância ale outra planta da mesma espécie em uma única rodada, a despeito da extensão do caminho. A planta a ser penetrada precisa estar viva. A planta-destino não precisa ser familiar ao clérigo, mas também deve estar viva. Se o clérigo não tem certeza quanto à localização de sua planta-destino, precisa somente determinar direção e distância, e a magia irá transportá-lo para o vegetal o mais próximo do local desejado. Há uma chance básica de 20%, reduzida em 1 ponto percentual por nível do clérigo, do transporte deixá-lo em uma espécie de planta similar, a uma distância de 1 a 160 quilômetros do vegetal desejado. Se uma planta em particular for escolhida como destino mas não estiver viva, a magia falhará e o clérigo deve sair da planta de entrada dentro de 24 horas. Observe que essa magia não funciona com monstros vegetais – ou seja, homens-vegetais, entes, etc. A destruição de uma planta ocupada extermina o clérigo (veja *Esconderijo Vegetal*).

Magias Divinas do 7º Círculo

Animar Pedras
(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)
Alcance: 40 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 60 litros/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Com o uso dessa magia, o clérigo faz um objeto de pedra, de tamanho apropriado, movimentar-se (veja *Animar Pedras* do 6º círculo). O objeto animado deve ser autônomo, e não uma parte de um enorme bloco ou similar, Ele segue a vontade do clérigo–atacando, quebrando objetos, bloqueando passagens – enquanto durar o efeito. A rocha animada não possui Inteligência ou vontade própria, mas cumpre as ordens ao pé da letra. Observe que a rocha só recebe um conjunto de instruções para cada ação simples (frases breves e com palavras fáceis – 12 palavras, aproximadamente). A pedra permanece com vida durante uma rodada por nível do clérigo. O volume da rocha que pode ser animado também é calculado com base no nível de experiência – 60 litros por nível. Assim, um clérigo de 12º nível pode animar 720 litros de rocha, uma massa de tamanho próximo ao humano.

Embora os detalhes exatos da rocha animada fiquem a critério do Mestre, sua Categoria de Armadura nunca é pior que 5, e a pedra tem 1d3 pontos de vida para cada 30 litros. O dano máximo que pode infligir é 1d2 pontos por nível do clérigo. Assim, uma rocha sob o controle de um clérigo do 12º nível pode causar de 12 a 24 pontos de dano. A taxa de movimentação, para uma pedra do tamanho de um homem, é de 20 metros por rodada. Uma rocha geralmente pesa de 50 a 150 quilos, para cada 30 litros.

Os componentes materiais são uma pedra e uma gota do sangue do clérigo.

Auxílio Imediato
(Alteração, Encantamento)
Reversível

Esfera: Convocação
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componenetes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 dia
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo cria uma mágica poderosa em algum objeto especialmente preparado – um colar de contas para oração, um pequeno tablete de argila, um bastão de marfim, etc. Esse objeto irradia aura mágica, e contém o poder de transportar instantaneamente seu possuidor ao santuário do clérigo. Uma vez encantado o objeto. o clérigo deve entregá-lo de livre e espontânea vontade a um indivíduo, ensinando-lhe uma palavra de comando para ser proferida quando o item ler usado. Para utilizar o objeto. o receptor deve dizer a palavra de comando, ao mesmo tempo em que rasga ou quebra o item, sendo transportado com tudo o que estiver vestindo e carregando (até o limite máximo de carga) ao santuário do clérigo, como se fosse capaz de pronunciar uma magia *Palavra de Recordação*. Outras criaturas não são afetadas.

A aplicação reversa faz o clérigo ser transportado para as vizinhanças do possuidor do objeto, quando este é quebrado e a palavra de comando é pronunciada. O clérigo possui uma idéia geral da localização e da situação do possuidor, e pode escolher não ser afetado por essa convocação. Esta decisão é tomada no instante imediatamente anterior ao do transporte, mas, se ele escolher não ir, a oportunidade se perderá e a magia será desvanecida.

O custo da preparação do objeto especial (para ambas as versões da magia) varia de 2.000 a 5.000 po. Os itens mais caros podem transportar o sujeito de um plano de existência a outro, se o Mestre permitir. Observe que os mesmos fatores que podem evitar o sucesso da *Mudança de Plano* ou *Teleportação* podem fazer o mesmo aqui.

Cajado Vivo
(Evocação, Encantamento)

Esfera: Vegetal. Criação
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: O cajado do clérigo
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Nenhuma

Por meio dessa magia, o clérigo torna-se capaz de transformar um cajado especial em uma criatura semelhante a um ente do maior tamanho possível (cerca de 8 metros de altura). Quando o clérigo finca a ponta do cajado no chão e pronuncia um comando e uma invocação especiais, este vira uma criatura semelhante a um ente, com 12 dados de vida, 40 pontos de vida e Categoria de Armadura 0. Ataca duas vezes por rodada, infligindo 4d6 pontos de dano em cada ataque bem-sucedido, defende o clérigo e obedece aos seus comandos verbais. No entanto, por não ser um ente verdadeiro, o cajado não pode conversar com entes reais, ou controlar árvores. A transformação dura um número de turnos equivalentes ao nível de experiência do clérigo, o clérigo mandar o cajado retornar à sua forma normal ou o pseudo-ente ser destruído, o que ocorrer primeiro. Se o cajado-ente tiver os pontos de vida reduzidos a 0 ou menos, ele será reduzido a um pó semelhante à serragem, e o cajado estará destruído. Do contrário, o cajado pode ser usado novamente depois de 24 horas, e a criatura mantém força total.

Para lançar esta magia, o clérigo deve dispor de seu símbolo sagrado ou de folhas (freixo, carvalho ou teixo), de árvores da mesma madeira do cajado.

O cajado em questão deve ser especialmente preparado. Deve ser feito de um galho saudável de freixo, carvalho ou teixo, derrubado por um raio há menos de 24 horas antes do galho ser cortado.

O ramo precisa ser tratado com exposição ao sol e fumos especiais por 28 dias. Logo o galho deve ser moldado, gravado e polido por outros 28 dias. O clérigo não pode envolver-se em aventuras, combates ou outras atividades extenuantes durante os períodos de preparo. Depois de terminado e entalhado com ilustrações da vida silvestre, o cajado é esfregado com o suco de azevinho e, por fim, sua extremidade é enfiada na terra do arvoredo do clérigo, enquanto ele lança uma magia de *Falar com Plantas*, com a qual ordena ao cajado que o ajude em tempos de necessidade.

O item é então carregado com um poder que deve durar por várias transformações de cajado para ente e vice-versa.

Caminhar no Vento
(Alteração)

Esfera: Elemental (Ar)
Alcance: Toque
Duração: 1 hora/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Essa magia torna o clérigo – e possivelmente mais uma ou duas pessoas – capaz de modificar a substância de seu corpo para uma nuvem de fumaça. Um vento mágico, então, carrega o clérigo a uma taxa de movimento de 60, ou tão vagarosa quanto 6, como for de seu desejo. *Caminhar no Vento* dura enquanto o clérigo quiser, até um máximo de seis turnos (uma hora) por nível de experiência. Para cada oito níveis de experiência do clérigo, até o limite de vinte e quatro, ele é capaz de tocar outra pessoa e carregá-la consigo. Pessoas neste estado não ficam invisíveis, mas pouco aparecem, por estarem nebulosas e translúcidas. Se estiverem totalmente vestidas de branco, há uma chance de 80% de serem confundidas com nuvens, névoa, vapor, etc. O clérigo pode recuperar sua forma física quando desejar, sendo que cada mudança para a forma vaporosa ou vice-versa requer cinco rodadas. Enquanto na forma gasosa, o clérigo e seus companheiros são vulneráveis apenas à magia ou armas mágicas, embora possam estar sujeitos a ventos fortes, conforme o critério do Mestre. Não é possível lançar magias na forma vaporosa. Os componentes materiais são fogo e água benta.

Apêndice 4

Carruagem Flamejante
(Evocação)

Esfera: Elemental (Fogo), Criação
Alcance: 10 metros
Duração: 12 horas
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Essa magia faz surgir uma grande carruagem flamejante puxada por dois cavalos do plano elemental do Fogo. Eles aparecem com um estrondo, em meio a uma nuvem de fumaça. O veículo tem uma taxa de movimentação de 24 sobre o solo e 48 no ar, e pode carregar o clérigo e até mais sete criaturas do mesmo tamanho ou menores do que um homem (os passageiros devem ser tocados pelo clérigo para estarem protegidas das chamas da carruagem). Outras criaturas, além do clérigo e seus passageiros, recebem 2d4 pontos de dano por fogo por rodada, se permanecerem a menos de 2 metros dos cavalos. Tais criaturas não sofrerão dano se fugirem da área por melo de um *teste de resistência* contra petrificação bem-sucedido, com ajustes de Destreza.

O clérigo controla a *Carruagem Flamejante* com comandos verbais, fazendo os cavalos de fogo parar, andar, trotar, galopar, voar, virar à direita ou à esquerda. Observe que ela é uma manifestação física, e pode, portanto, sofrer danos. O veículo e os cavalos são atacados apenas com armas mágicas ou com água (0.5 litro causa ponto de dano), têm CA 2 e cada um requer 30 pontos de dano para desaparecer. Naturalmente, ataques com fogo não produzem efeito, mas fogo mágico de natureza diversa à da carruagem e dos cavalos pode afetar os tripulantes. Magias, tais como *Dissipar Magia* ou *Palavra Sagrada*, quando bem-sucedidas, forçam a carruagem a voltar ao seu lugar de origem, sem os passageiros, A *Carruagem Flamejante* pode ser convocada apenas uma vez por semana.

Os componentes materiais são um pedaço pequeno de madeira, dois azevinhos e uma fonte de fogo equivalente, no mínimo, a uma tocha.

Confusão
(Encantamento/Feitiço)

Esfera: Feitiço
Alcance: 80 metros
Duração: 1 rodada/nível
Área de Efeito: 1d4 criaturas dentro de uma área de 10 x 10 metros
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Especial

Essa magia provoca confusão em uma ou mais criaturas dentro da área afetada, criando indecisão e incapacidade de agir coerentemente. Afeta 1d4 criaturas, mais uma criatura para cada dois níveis do clérigo. Assim, de sete a dez criaturas podem ser afetadas por clérigos de 12º ou 13º nível; oito a onze por formuladores de 14º ou 15º nível, etc. Essas criaturas têm direito a um *teste de resistência* contra magia, com penalidade de -2, ajustada por Sabedoria. Os bem sucedidos no *teste* não são afetados. As criaturas confusas reagem como na tabela a seguir (jogue 1d10):

Resultado	Reação
1	Afastar-se (a menos que impedido) pela duração da magia
2-6	Fica confuso por uma rodada (depois joga de novo)
7-9	Atacar a criatura mais próxima por uma rodada (depois joga de novo)
10	Agir normalmente por uma rodada (depois joga de novo)

A magia dura uma rodada por nível do clérigo. As ações daqueles que falharem no *teste de resistência* são definidas pelo Mestre a cada rodada, até o final da duração, ou até que o resultado "afastar-se pela duração da magia" ocorra.

As criaturas afastam-se o mais longe possível do clérigo, e utilizam os seus meios mais típicos de locomoção (os personagens andam, peixes nadam, morcegos voam, etc.). Não se trata de fuga em pânico. Tais criaturas também têm 50% de chance de utilizar alguma habilidade de movimento inata e especial (mudar de plano, cavar, voar, etc.). *Testes de resistência* e novas ações são jogados no começo de cada rodada. Qualquer criatura confusa que seja atacada considera o atacante um inimigo e age de acordo com sua natureza.

Nota: Se muitas criaturas forem envolvidas, o Mestre pode decidir pressupor resultados médios. Por exemplo, se há dezesseis orcs afetados e espera-se que 25% deles tenham sucesso no *teste de resistência*, considera-se então que quatro sejam bem-sucedidos, um se afaste, quatro ataquem a criatura mais próxima, seis fiquem confusos e o último aja naturalmente, com um novo *teste* na próxima rodada. Uma vez que os orcs estão distantes do grupo de aventureiros, o Mestre decide que dois deles, que deveriam atacar a criatura mais próxima, irão atacar outros orcs; um deles ataca o ore que passou no *teste de resistência*, e outro atinge um ore confuso, que revida. Na rodada seguinte, a base é de onze orcs, pois quatro originalmente passaram na *resistência*, e um afastou-se. Mais um se afasta, cinco ficam confusos, quatro atacam e um age normalmente.

Conjurar Elemental da Terra
(Conjuração/Convocação)
Reversível

Esfera: Elemental (Terra), Convocação
Alcance: 40 metros
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Um clérigo que lança *Conjurar Elemental da terra* convoca um elemental da Terra para cumprir suas ordens. O elemental tem 60% de chance de possuir 12 dados de vida, 35% de ter 16 dados de vida e 5% de ter de 21 a 24 dados de vida (20 + 1d4). O clérigo só precisará dar ordens, e o elemental fará o desejado, pois considera o clérigo um amigo que deve ser obedecido.

O elemental permanece até ser destruído, dissipado, mandado embora por dispensa ou por uma *Palavra Sagrada* (veja *Conjurar Elemental do Fogo*), ou a duração da magia expirar.

Controlar o Clima
(Alteração)

Esfera: Clima
Alcance: 0
Duração: 4d12 horas
Área de Efeito: 8d4 quilômetros quadrados
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Controlar o Clima torna o clérigo capaz de modificar o clima na área local. A magia aleta o tempo por 4d12 horas em uma área de 8d4 quilômetros quadrados. O efeito requer um turno para a execução, e 1d4 turnos adicionais para seus eleitos aparecerem. As condições do tempo são decididas pelo Mestre, dependendo do clima e da estação.e possuem três componentes: precipitação, temperatura e vento. A magia pode mudar esses aspectos de acordo com a tabela seguinte:

Precipitação	Temperatura	Vento
CÉU CLARO	QUENTE	CALMO
Muito claro	Calor sufocante	Sem vento
Nuvens leves ou neblina	Morno	Brisa leve
PARCIALMENTE NUBLADO	MORNO	Vento Moderado
Céu claro	Quente	VENTO MODERADO
nublado	Frio	Calmo
Névoa/chuva leve/granizo leve	FRIO	Vento Forte
Chuva com neve/pouca neve	Quente	VENTO FORTE
NUBLADO	Gelado	Vento Moderado
Parcialmente nublado	GELADO	Vendaval
Nuvens pesadas	Frio	TEMPESTADE
Cerração	Ártico	Vento Forte
Chuva pesada/granizo forte	Tempestade	Vendaval
Chuva com neve muito forte/ neve pesada	TEMPESTADE	Furacão-Tufão

Os títulos em maiúsculas representam as condições existentes. Os títulos em minúsculas abaixo dos em maiúsculas são os novos aspectos do tempo, em que o clérigo pode transformar as condições existentes. Atém disso, ele pode controlar a direção do vento. Por exemplo, um dia claro, morno e com vento moderado pode ser transformado em nublado, quente e calmo. Contradições não são possíveis – neblina e vento forte, por exemplo Múltiplas magias de *Controlar o Clima* podem ser usadas sucessivamente.

Os componentes materiais são o símbolo religioso do clérigo, incenso e um colar de contas de oração, ou objetos similares Obviamente, esse efeito só funciona em áreas com as condições climáticas apropriadas.

Se Clima é uma esfera de maior acesso para o clérigo (como é para os druidas), a duração e a área da magia são dobradas, e o clérigo pode mudar o tempo em ate duas categorias da tabela (ou seja. pode fazer a precipitação ir de parcialmente nublado à chuva com neve; a temperatura ir de frio a gelado, e o vento ir de calmo a forte).

Destruição Rastejante
(Conjuração/Convocação)

Esfera: Animal, Convocação
Alcance: 0
Duração: 4 rodadas/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo chama uma massa de quinhentos a mil ([1d6+4] X 100) aracnídeos, insetos e miriápodes venenosos, que mordem e picam. Essa massa aglomera-se em uma área de 6 metros quadrados. Com um comando do clérigo, o enxame rasteja adiante a 3 metros por rodada, avançando sobre qualquer presa dentro de um raio de 80 metros, movendo-se na direção ordenada.

O tapete de vermes extermina qualquer criatura sujeita a ataques normais, pois cada um dos pequenos horrores causa um ponto de dano (e morre depois do ataque). Até 1.000 pontos de dano podem ser infligidos às vitimas. Se o enxame for para além de 80 metros do clérigo, perderá 50 de seus componentes a cada 10 metros (por exemplo, se for a 100 metros, o número terá redução de cem animais). Existem várias maneiras de frustrar ou destruir os artrópodes do enxame. Tais soluções ficam a cargo da imaginação dos jogadores e dos Mestres.

Magia Astral
(Alteração)

Esfera: Astral
Alcance: Toque
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 30 minutos
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, um clérigo é capaz de projetar seu corpo astral no plano Astral, abandonando seu corpo físico e posses materiais no plano Material Primário. Como o plano Astral faz conexões com os primeiros níveis de todos os planos externos, o clérigo pode viajar astral-mente até um deles, se desejar. Ele deixa, então, o plano Astral, formando um novo corpo no plano onde escolheu entrar. Também é possível viajar astralmente para qualquer lugar do plano Material Primário por meio dessa magia (porém, um segundo corpo não pode ser formado no plano Material Primário, veja a seguir).

Como regra geral, uma pessoa astralmente projetada pode ser vista apenas por criaturas rio plano Astral. O corpo astral está permanentemente ligado ao corpo material por meio de um cordão prateado. Se o cordão se quebrar, a pessoa morrerá astral e materialmente, embora geralmente apenas o vento psíquico seja capaz de romper o cabo. Quando um segundo corpo é formado em outro plano, o cabo permanece invisivelmente ligado ao novo corpo. Se o segundo corpo ou a forma astral forem exterminados, o cabo retornará ao corpo original do clérigo, que descansa no plano Material Primário, revivendo-o do estado de animação suspensa. Embora as projeções astrais sejam capazes de agir no plano Astral, seus atos afetam somente as criaturas existentes nesse plano; para agir nos demais planos, é preciso que um corpo seja materializado neles.

A magia dura enquanto o clérigo quiser, ou até ser encerrada por meios externos (com o uso de *Dissipar Magia* ou a destruição do corpo do clérigo no plano Material Primário, o que o matará). O clérigo pode projetar formas astrais de até outras sete criaturas com este efeito, contanto que todas estejam formando um círculo com o clérigo. Esses viajantes dependem dele. e podem ficar desamparados se algo lhe acontecer. A viagem no plano Astral pode ser rápida ou vagarosa, de acordo com o desejo do clérigo. O destino final da viagem também é determinado pela vontade do clérigo.

Apêndice 4

Metal em Madeira
(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)
Alcance: 80 metros
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 objeto de metal
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Especial

Essa magia torna o clérigo capaz de transformar um objeto de metal em madeira. A massa do metal não pode exceder um peso máximo de 5 quilos por nível de experiência do clérigo. Objetos mágicos feitos de metal têm 90% de proteção contra magia, e aqueles na posse de uma criatura recebem o teste *de resistência* de seu detentor. Artefatos e relíquias não podem ser transmutados. Observe que apenas um *Desejo* ou similar pode devolver um objeto transformado ao seu estado metálico. Do contrário, uma porta de metal transformada em madeira, por exemplo, ficará para sempre sendo de madeira.

Palavra Sagrada
(Conjuração/Convocação)
Reversível

Esfera: Combate
Alcance: 0
Duração: Especial
Área de Efeito: 10 metros de raio
Componentes: V
Tempo de Execução: 1
Resistência: Nenhuma

Proferir uma *Palavra Sagrada* cria um efeito de tremendo poder. Ele afasta criaturas malignas de outros planos, forçando-as a retornar ao lugar de origem, desde que o clérigo esteja em seu próprio plano de existência. Criaturas banidas dessa maneira não podem retornar por, no mínimo, um dia. Além disso, a magia afeta criaturas de *tendências* diferentes, como mostrado na tabela da página seguinte:

	Efeito da Palavra Sagrada			
Dado de Vida ou Nível da Criatura	Geral	Movimentação de Ataque	Jogada	Magias
Menos que 4	Mata	-	-	-
4 a 7 +	Paralisa por 1d4 turnos	-	-	-
8 a 11 +	Retarda por 1d4 rodadas	-50%	-4*	-
12 ou mais	Ensurdece por 1d4 rodadas	-25%	-2	50% de chance de falhar

* Criaturas com o movimento retardado atacam apenas nas rodadas pares, até que o efeito passe.

As vítimas são aqueles dentro de um raio de 10 metros de distância do clérigo. Os efeitos colaterais não funcionam contra criaturas surdas ou silenciadas, mas elas são enviadas de volta se forem de outros planos. O reverso, *Palavra Sagrada*, opera exatamente igual, mas afeta criaturas de inclinação para o bem.

Portal
(Conjuração, Convocação)

Esfera: Convocação
Alcance: 30 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 5
Resistência: Nenhuma

A magia *Portal* tem dois efeitos: um é criar uma conexão interdimensional, entre o plano de existência do clérigo e o plano onde habita um ser específico de grande poder. Com isso, tal criatura pode atravessar o *Portai* e passar para o plano do clérigo. O efeito atrai a atenção dos habitantes do outro plano. Por isso, enquanto executa a fórmula, o clérigo deve nomear a entidade que ele deseja que passe pelo portão e venha em seu auxílio. Há uma chance de 100% de que alguma coisa passe pelo *Portai* As ações do ser que chega dependem de muitos fatores, incluindo a *tendência* do clérigo, a natureza de seus companheiros e quem ou o quê é o adversário dos personagens. O Mestre decidirá o resultado exalo da magia, baseado na criatura convocada, na vontade do clérigo e nas necessidades do momento. A criatura convocada pode retornar imediatamente para casa, ou permanecer para agir. O uso desta magia acrescenta cinco anos à idade do clérigo.

Raio de Sol
(Evocação, Alteração)

Esfera: Solar
Alcance: 10 metros/nível
Duração: 1 + 1d4 rodadas
Área de Efeito: Esfera de 2 metros de raio (mais especial)
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 4
Resistência: Especial

Com essa magia, o clérigo pode atrair um brilhante raio de luz durante cada rodada em que nenhuma atitude, além da movimentação, é tomada. O *Raio de Sol* parece um raio de sol natural. Todas as criaturas dentro da área de efeito de 4 metros de diâmetro devem ter sucesso em um teste *de resistências* magia ou serão cegadas por 1d3 rodadas, As que estiverem usando infravisão, serão cegadas por 2d6 rodadas. Criaturas para quem a luz do sol é prejudicial, ou não é natural, sofrerão cegueira permanente se o teste *de resistência* falhar, e ficarão cegas por 2d6 rodadas se funcionar. Aqueles na área de efeito, assim como as criaturas dentro de um perímetro de 8 metros à sua volta, perdem a Infravisão por 1d4 + 1 rodadas.

Mortos-vivos surpreendidos na área de efeito recebem 8d6 pontos de dano, metade disso se forem bem-sucedidos no teste *de resistência* à magia. Os mortos-vivos dentro de 8 metros de distância da área de efeito recebem 3d6 pontos de dano, e não sofrem os efeitos se o teste *de resistência* funcionar. Além disso, o raio pode resultar na total destruição dos mortos-vivos vulneráveis à luz do sol, no caso dos *testes de resistência* falharem. A luz ultravioleta gerada pela magia inflige dano em seres fungóides e fungos subterrâneos assim como se fossem mortos-vivos, mas essas formas vegetais não têm direito a teste *de resistência*.

Os componentes materiais são uma semente de áster e um pedaço de aventurina (pedra do sol).

Reencarnação
(Necromancia)

Esfera: Necromancia
Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: Pessoa tocada
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo pode trazer uma pessoa morta de volta à vida em outro corpo, se a morte ocorreu há não mais do que uma semana antes da execução da fórmula. A *Reencarnação* não requer teste *de resistência*, de colapso ou de ressurreição. O cadáver é tocado, e uma nova encarnação da pessoa aparece na área em 1d6 turnos. A pessoa reencarnada recorda-se da maior parte de sua vida e forma anteriores, mas a classe de clérigo, se houver, da nova encarnação, pode ser muito diferente. A nova encarnação é determinada de acordo com a tabela seguinte, ou conforme a escolha do Mestre. Se uma raça de clérigo for indicada, o novo clérigo deve ser criado, com novas jogadas de dados. A critério do Mestre, certos incensos especiais (e caros) podem ser usados na tentativa de lazer um clérigo retornar como um representante de raça ou espécie específicas. Um *Desejo* pode devolver a forma e o status originais a um clérigo reencarnado.

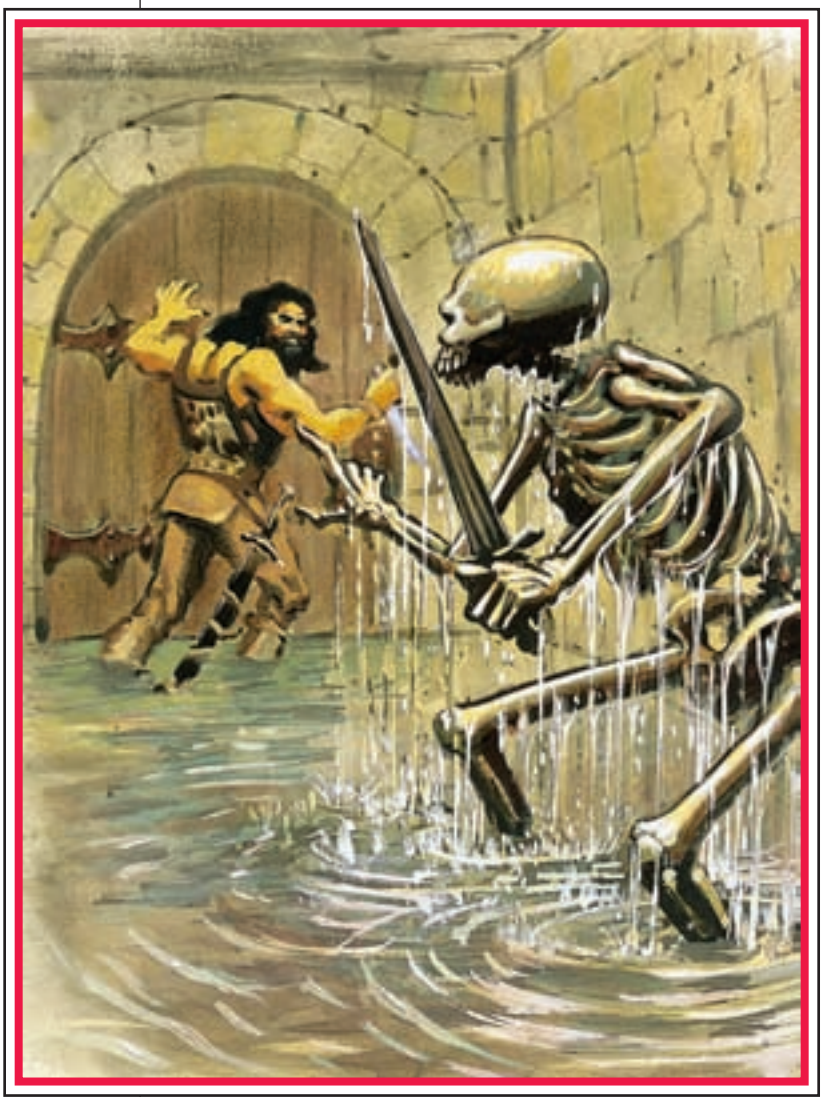
Resultado do 1d100	Encarnação
01-03	Texugo
04-08	Urso negro
09-12	Urso marrom
13-16	Javali selvagem
17-19	Centauro
20-23	Dríade
24-28	Águia
29°31	Eito
32-34	Fauno/sátiro
35-36	Raposa
37-40	Gnomo
41-44	Falcão
45-58	Humano
59-61	Lince
62-64	Coruja
65-68	Pixie
69-70	Guaxinim
71-75	Cervo
76-80	Lobo
81-85	Carcaju
86-00	Escolha do Mestre

Se uma forma incomum de criatura for indicada, o Mestre pode (apenas ao seu critério) usar as indicações para a criação de novas raças, e assim permitir ao clérigo que ganhe experiência e avance em níveis, embora ele, talvez, não pertença mais à classe anterior. Se o clérigo reencarnado retornar como uma criatura que poderia pertencer à mesma classe que a encarnação anterior (por exemplo, um guerreiro humano voltar como um elfo), ele terá metade de seus níveis e de pontos de vida. Se reviver em uma nova classe de clérigo, seus pontos de vida corresponderão à metade dos anteriores, mas ele deverá começar de novo do 1º nível. Se o clérigo voltar como uma criatura incapaz de ter uma classe, ele terá metade dos pontos de vida e dos valores de *resistência* de sua encarnação anterior.

Regeneração
(Necromancia)
Reversível

Esfera: Necromancia
Alcance: Toque
Componentes: V, G, M
Duração: Permanente
Tempo de Execução: 3 rod.
Área de Efeito: Criatura tocada
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, partes do corpo (dedos da mão e do pé, mãos, pés, braços, pernas, caudas ou mesmo cabeças de criaturas com várias delas), ossos e órgãos crescem novamente. O processo de regeneração requer apenas uma rodada se o membro atingido estiver em contato com o receptor, ou 2d4 turnos em outros casos. A criatura deve estar viva para receber os benefícios da magia. Se o membro avariado não estiver presente, ou se a ferida for mais antiga do que um dia por nível de experiência do clérigo, o receptor deve ter sucesso em um teste de *colapso* a fim de sobreviver ao efeito. O reverso, *Definhar*, faz o membro ou órgão tocado se retrair e parar de funcionar em uma rodada, transformando-o em pó depois de 2d4



turnos. As criaturas precisam ser tocadas (jogada de ataque) para que ocorra o efeito prejudicial.

Os componentes materiais necessários são algum dispositivo para orações e água sagrada (ou água profana, para a magia reversa).

Requisição
(Evocação/Alteração)

Esfera: Feitiço, Convocação
Alcance: 10 metros
Duração: Especial
Área de Efeito: 1 criatura
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é utilizada, o clérigo confronta alguma criatura poderosa de outro plano (incluindo devas e outros servidores poderosos, mas não semideuses ou divindades de qualquer tipo) e solicita dela o cumprimento de alguma tarefa ou missão. Uma criatura de tendência oposta ao clérigo (maligna, se o clérigo é benevolente, ou caótica, se ele é ordeiro) não pode ser comandada, a não ser que ela o deseje. Observe que uma criatura absolutamente neutra é efetivamente oposta ao bem e ao mal, à ordem e ao caos.

O clérigo deve saber algo sobre a criatura para poder exigir dela algum serviço, ou deve oferecer uma recompensa justa pelo trabalho. Assim, se o clérigo está ciente de que a criatura recebeu um favor de outro membro da mesma religião (ou *tendência*), ele pode apresentar a *Requisição* como um pedido de retribuição. Se nenhuma razão desse tipo é conhecida, algum presente valioso, ou serviço, deve ser empenhado como recompensa. A tarefa exigida deve ser compatível com o favor ou recompensa prometidos, e com o esforço exercido e o risco assumido pela criatura. O efeito age, submetido a um teste *de proteção a magia*, como uma *Missão* lançada sobre o ser que deve realizar o serviço. Imediatamente após completar a tarefa, a criatura é transportada até o clérigo, que deve então providenciar a recompensa prometida, seja um cancelamento irrevogável de uma dívida antiga, a prestação de um serviço ou a entrega de um prêmio material. Depois disso, a criatura é instantaneamente libertada para voltar ao seu plano de origem.

Cabe ao Mestre julgar quando um acordo justo é firmado. Se o clérigo exigir demais, a criatura estará livre para partir ou atacar o clérigo (assim como no caso do arranjo ser rompido), de acordo com sua natureza. Se as circunstâncias deixarem a situação desbalanceada (por exemplo, se a criatura morrer durante a busca de um objetivo que não valeria a sua vida), isto pode ser transformado numa dívida do clérigo para com os parentes e amigos da criatura, deixando o clérigo vulnerável a uma *Requisição* por parte dessas pessoas. A concordância em submeter-se a uma *Requisição* futura, ou a suspensão do contrato no caso de falha catastrófica ou morte, são promessas comuns feitas pelo clérigo na hora de acertar o trato.

A incapacidade de completar a promessa firmada, torna o clérigo sujeito a uma *Requisição* feita pela criatura em questão ou por seu senhor, etc. Na pior das hipóteses, a criatura pode atacar, sem medo, o clérigo, ou não ser afetada por alguma de suas magias, pois a falha do clérigo em cumprir a barganha concede à criatura total imunidade.

Os componentes materiais são o símbolo sagrado, algum material ou substância do plano de origem da criatura convocada e o conhecimento de sua natureza ou de suas ações, informação que deve estar escrita em um pergaminho, que será queimado para selar a barganha.

Ressurreição
(Necromancia)
Reversível

Esfera: Necromancia
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Criatura tocada
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Com essa magia, o clérigo torna-se capaz de devolver vida e força completa a qualquer criatura vivente, inclusive elfos, sobre o qual aplicar a magia. A criatura pode estar morta há até 10 anos por nível do clérigo. Assim, um clérigo de 1º nível pode ressuscitar os ossos de uma criatura morta há 190 anos. A criatura, se sobreviver a um *teste* de chance de ressurreição, recupera imediatamente todos os pontos de vida e pode desempenhar atividades extenuantes. A magia não pode trazer de volta uma criatura que tenha completado toda a extensão de sua vida (ou seja. tenha morrido de causas naturais). O uso dessa magia impede o clérigo de formular outras, ou engajar-se em combate, até ter descansado na cama por um dia para cada nível de experiência ou dado de vida da criatura ressuscitada. O clérigo envelhece 3 anos ao usar este efeito

O reverso, *Destruição*, imediatamente mata e transforma a vítima em pó Um *Desejo* ou equivalente é necessária para a recuperação. A *Destruição* requer um toque durante o combate, ou de outra maneira, e não aumenta a idade do clérigo. Além disso, a vítima tem direito a um *teste de resistência* (com penalidade de -4) Se for bem-sucedida, receberá 8d6 pontos de dano

Os componentes materiais são o símbolo religioso do clérigo e água benta (ou água profana, para a magia reversa). O Mestre pode reduzir as chances de sucesso da ressurreição se pouquíssimos restos mortais da criatura estiverem disponíveis.

Restauração
(Necromancia)

Reversível
Esfera: Necromancia
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Área de Efeito: Criatura locada
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 3 rod.
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, o nível de força vital da criatura receptora é acrescido de 1. Isto reverte qualquer drenagem de força vital que a criatura tenha sofrido por parte de uma força, ou de um monstro. Assim, se um clérigo de 10º nível for atingido por um vulto e rebaixado ao 9º nível, *Restauração* trará de volta exatamente os pontos de experiência necessários para devolvê-lo ao 10º nível, restaurando dados de vida adicionais (ou pontos de vida) e funções correspondentes. *Restauração* é eficiente apenas se for usada dentro de um dia a partir da perda da energia vital, por nível do clérigo. Um efeito da *Restauração* recupera a Inteligência de uma criatura afetada por *Enfraquecer o intelecto*. Também anula todas as formas de insanidade. O lançamento dessa magia acrescenta 2 anos à idade do clérigo, e do receptor.

O reverso, *Drenar Energia*, suga um nível de força vital O dreno de energia requer um toque na vítima. O uso dessa forma da magia não aumenta a idade do clérigo.

Símbolo
(Conjuração/Convocação)

Esfera: Guarda
Alcance: Toque
Duração: 1 turno/nível
Área de Efeito: Especial
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 3
Resistência: Anula

Com essa magia, o clérigo inscreve um símbolo incandescente no ar ou sobre qualquer superfície, de acordo com seu desejo. Qualquer criatura que olhar para o símbolo completo, a urna distância de 20 metros, deve realizar um teste *de resistência* contra magia bem-sucedido, ou sofrerá seus eleitos. O símbolo brilha por um turno para cada nível de experiência de seu criador. O símbolo específico é selecionado pelo clérigo no instante do lançamento da magia, e ele pessoalmente não é afetado pelo próprio ícone. Um dos efeitos seguintes é escolhido pelo conjurador:

Desespero: Criaturas que vêem o símbolo recuam em desânimo ou rendem-se à captura ou ao ataque, a menos que sejam bem-sucedidas num *teste de resistência* contra magia. O efeito dura 3d4 turnos.

Dor: Criaturas afetadas sofrem penalidade de -4 em suas jogadas de ataque e de -2 na Destreza, devido a dores lancinantes. O efeito dura por 2d10 turnos.

Persuasão: As criaturas tornam-se da mesma tendência do clérigo, e ficam amigáveis para com ele por 1d20 turnos, a menos que triunfem no teste *de resistência* contra magia.

Os componentes materiais são mercúrio e fósforo (veja *Símbolo* do 8º círculo).

Tempestade de Fogo
(Evocação)
Reversível

Esfera: Elemental (Fogo)
Alcance: 160 metros
Duração: 1 rodada
Área de Efeito: Cubo de 6 metros de lado/nível, no mínimo 16 cubos de 3 metros de lado
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rod.
Resistência: ½

Quando essa magia é lançada, toda a área é atingida por chamas que equivalem, em efeito, a uma *Muralha de Fogo*. Criaturas dentro da área de fogo, ou a menos de 3 metros das bordas, recebem 2d8 pontos de dano, mais dano adicional correspondente ao nível do clérigo (2d8 + 1/nível). Criaturas bem-sucedidas no *teste de resistência* contra magia sofrem apenas metade do dano. O dano é infligido a cada rodada que a criatura permanecer na área de efeito, que equivale a dois cubos de 3 x 3 metros por nível do clérigo – ou seja, um clérigo de 13º nível pode lançar uma *Tempestade de Fogo* medindo 3º x 6 x 3 metros. A altura da tempestade é sempre de 3 ou 6 metros, o balanceamento do volume total deve sempre ser feito em termos de largura e comprimento. O reverso, *Extinguir Fogo*, abafa fogo normal num espaço que é o dobro da área de efeito, e igual à área de efeito no caso de fogo mágico. Criaturas cuja constituição básica é de fogo. como elementais e salamandras, de status inferior ao de semideus, podem ser exterminadas, numa chance equivalente a 5% por nível de experiência do clérigo. Se a magia for lançada apenas contra uma *espada língua de logo*. a arma deve passar por um teste *de resistência* contra esmagamento, ou perder seus poderes mágicos. Essa espada, se estiver em posse de uma criatura, primeiro receberá a *resistência* dela. Se este teste for bem-sucedido, o segundo terá sucesso automaticamente.

Terremoto
(Alteração)

Esfera: Elemental (Terra)
Alcance: 120 metros
Duração: 1 rodada
Área de Efeito: 2 metros de diâmetro/nível
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 turno
Resistência: Nenhuma

Quando essa magia é lançada, um tremor de terra de força adequada rasga o chão. O fenômeno termina em uma rodada. O terremoto atinge todo o terreno, vegetação, estruturas e criaturas na área de efeito, que é circular, com 2 metros de diâmetro para cada nível de experiência do clérigo. Assim, um clérigo de 20º nível lança um terremoto com área de efeito de 40 metros de diâmetro.

Estruturas construídas solidamente, com fundações providas de alicerces, recebem metade do dano, e apenas se obtiverem mais que 50% num *teste de resistência*. Um elemental da terra que se oponha ao clérigo e esteja presente à área afetada pode anular de 10 a 100% do efeito (jogue 1d10,0 = 100%). Outras proteções mágicas permitidas pelo Mestre podem reduzir ou anular os efeitos. Se lançada no fundo do mar. a magia pode criar um tsunami ou onda gigante, a critério do Mestre.

Os componentes materiais são uma pitada de poeira, um pedaço de rocha e um torrão de argila.

Efeitos do Terremoto:

TERRENO
Cova ou caverna: Queda do teto
Penhasco: Desmorona mento, causando desabamento
Solo: Surgimento de rachaduras, provocando queda e morte nas seguintes proporções:
Tamanho P: 1 em 4
Tamanho M: 1 em 6
Tamanho G: 1 em 8
Pântano: Perda de água, formação de solo áspero e barrento
Túnel: Desmoronamento

VEGETAÇÃO
Plantas pequenas: Nenhum efeito
Árvores: 1 em 3 são arrancadas e caem

ESTRUTURAS
Todas as estruturas: Recebem 5d12 pontos de dano estrutural; as que sofrerem o dano integral são derrubadas, em escombros

CRIATURAS (Ver TERRENO)

Apêndice 5

Abjuração
Alarme (1º)
Proteção ao Mal (1º)
Truque (1º)
Proteção a Truques (2º)
Dissipar Magia (3º)
Esconder Itens (3º)
Proteção a Projéteis (3º)
Proteção ao Mal. 3 m (3º)
Armadilha de Fogo (4º)
Pequeno Globo de Invulnerabilidade (4º)
Remover Maldições (4º)
Expulsão (5º)
Repelência (5º)
Concha Antimagia (6º)
Globo de Invulnerabilidade (6º)
Repulsão (6º)
Banimento (7º)
Refugiar Itens (7º)
Reverter Magia (7º)
A Imunidade à Magia de Serten (8º)
Limpar a Mente (8º)
Aprisionamento (9º)
Esfera Prismática (9º)

Alteração
Apagar (1º)
Cerrar Portas (1º)
Compreensão da Linguagem (1º)
Consertar (1º)
Expandir (1º)
Globos de Luz (1º)
Leque Cromático (1º)
Luz (1º)
Manipular Chamas (1º)
Mãos Flamejantes (1º)
Mensagem (1º)
Patas de Aranha (1º)
Queda Suave (1º)
Reflexão do Olhar (1º)
Runa Arcana (1º)
Salto (1º)
Toque Chocante (1º)
Truque (1º)
Alterar-se (2º)
Arrombar (2º)
Boca Encantada (2º)
Bolsos Arcanos (2º)
Despedaçar (2º)
Escuridão, 4,5 m (2º)
Fechadura Arcana (2º)
Força (2º)
Irritação (2º)
Levitação (2º)
Luz Contínua (2º)
Névoa (2º)
Ouro dos Tolos (2º)
Pirotecnia (2º)
Truque de Corda (2º)
Vento Sussurrante (2º)
Compreender Idiomas (3º)
Forma Ectoplásmica (3º)
Idiomas (3º)
Infravisão (3º)
Item (3º)
Lentidão (3º)
Logro (3º)
Lufada de Vento (3º)
Muralha de Vento (3º)
O Pequeno Refúgio de Leomund (3º)
Os Meteoros Instantâneos de Melf (3º)
Página Secreta (3º)
Piscar (3º)
Respirar na Água (3º)
Runas Explosivas (3º)
Velocidade (3º)
Vôo (3º)
A Esfera Resiliente de Otiluke (4º)
Abandono (4º)
Ampliar Plantas (4º)
Escudo de Fogo (4º)
Extensão I (4º)
Metamorfose (4º)
Metamorfose Vegetal (4º)
Metamorfosear-se (4º)
Névoa Sólida (4º)
O Realce Mnemônico de Rary (4º)
O Refúgio Seguro de Leomund (4º)
Olho Arcano (4º)
Padrão Prismático (4º)
Pele Rochosa (4º)
Porta Dimensional (4º)
A Arca Secreta de Leomund (5º)
Ampliar Animais (5º)
Ar Líquido (5º)
Compor (5º)
Criar Passagens (5º)
Distorção de Distância (5º)
Extensão II (5º)
Moldar Rochas (5º)
Pedra em Lama (5º)
Repelência (5º)
Telecinésia (5º)
Teleportação (5º)
A Elucubração de Mordenkainen (6º)
A Esfera Gélida de Otiluke (6º)
A Transformação de Tenser (6º)
Controlar o Clima (6º)
Desintegração (6º)
Extensão III (6º)
Miragem Arcana (6º)
Mover Terra (6º)
Neblina Mortal (6º)
Partir Água (6º)
Projetar Imagem (6º)
Proteger Fortalezas (6º)
Tomar Raso (6º)
Transformar Água em Pó (6º)
Transformar Pedra em Carne (6º)
Vitrificação (6º)
A Mansão Magnífica de Mordenkainen (7º)
Desvanecimento (7º)
Estátua (7º)
Forma Plana (7º)
Inverter a Gravidade (7º)
Passagem Invisível (7º)
Teleportação Exata (7º)
A Esfera Telecinética de Otiluke (8º)
Aço Vítreo (8º)
Afundar (81)
Metamorfosear Objetos (8º)
Nuvem Incendiária (8º)
Permanência (8)
A Disjunção de Mordenkainen (9º)
Auxílio Imediato (9º)
Cristalização (9º)
Êxtase Temporal (9º)
Parar o Tempo (9º)

Augúrio/Profecia
Detectar Magia (1º)
Detectar Mortos-Vivos (1º)
Identificação (1º)
Ler Magias (1º)
Truque (1º)
Detectar Invisibilidade (2º)
Detectar Maldade (2º)
Localizar Objetos (2º)
Percepção Extra-sensorial (2º)
Revelar Tendência (2º)
Claraudiência (3º)
Clarividência (3º)
Detectar Observação (4º)
Espelho Encantado (4º)
Contato Extraplanar (5º)
Enganar Visão (5º)
Lendas e Histórias (6º)
Visão da Verdade (6º)
Visão (7º)
Animação Ilusória (8º)
Sexto Sentido (9º)

Conjuração/Convocação
Área Escorregadia (1º)
Armadura Arcana (1º)
Conjurar Familiar (1º)
Montaria Arcana (1º)
Servo Invisível (1º)
Truque (1º)
A Flecha Ácida de Melf (2º)
Convocar Enxames (2º)
Poeira Ofuscante (2º)
Convocar Criaturas I (3º)
Flecha de Chamas (3º)
Montaria Fantasmagórica (3º)
O Selo da Serpente Sépia (3º)
Convocar Criaturas II (4º)
Tentáculos Negros de Evard. Os (4º)
A Arca Secreta de Leomund (5º)
Conjurar Elemental (5)
Convocar Criaturas III (5º)
Convocar Sombras (5º)
O Cão Fiel de Mordenkainen (5º)
Caçador Invisível (6º)
Conjurar Animais (6º)
Convocar Criaturas IV (6º)
Engodo (6º)
A Convocação Instantânea de Drawmij (7º)
A Mansão Magnífica de Mordenkainen (7º)

Magias Arcanas por Escola

Convocar Criaturas V (7º)
Desejo Restrito (7º)
Palavra de Poder, Atordoar (7º)
Rajada Prismática (7º)
Aprisionar a Alma (8º)
Convocar Criaturas VI (8º)
Labirinto (8º)
Muralha Prismática (8º)
Palavra de Poder, Cegar (8º)
Símbolo (8º)
Convocar Criaturas VII (9º)
Desejo (9º)
Esfera Prismática (9º)
Portal (9º)
Palavra de Poder, Matar (9º)

Encantamento/Feitiço

Amizade (1º)
Enfeitiçar Pessoas (1º)
Hipnotismo (1º)
Provocação (1º)
Sono (1º)
Truque (1º)
Aterrorizar (2º)
Bolsos Arcanos (2º)
Esquecimento (2º)
Nó (2º)
O Riso Histérico de Tasha (2º)
Raio de Enfraquecimento (2º)
Imobilizar Pessoas (3º)
Sugestão (3º)
Arma Encantada (4º)
Confusão (4º)
Emoções (4º)
Enfeitiçar Monstros (4º)
Espelho Encantado (4º)
Fiasco (4º)
Fogo da Contemplação (4º)
0 Refúgio Seguro de Leomund (4º)
Caos (5º)
Compor (5)
Dominação (5º)
Enfraquecer o Intelecto (5º)
Imobilizar Monstros (5º)
O Lamentável Debate de Leomund (5º)
Comando Visual (6º)
Encantar Item (6)
Proteger Fortalezas (6º)
Sugestionar Multidões (6º)
Tarefa (6º)
Andar nas Sombras (7º)
Enfeitiçar Plantas (7º)
A Dança Irresistível de Otto (8º)
Afundar (8º)
Antipatia/Simpatia (8º)
Enfeitiçar Multidões (8º)
Obstrução (8º)
Ordem (8º)
A Disjunção de Mordenkainen (9º)
Auxílio Imediato (9º)

Ilusão/Visão

A Aura Esotérica de Nystul (1º)
Força Fantasmagórica (1º)
Som Ilusório (1º)
Susto (1º)
Transformação Momentânea (1º)
Truque (1º)
Ventriloquismo (1º)
A Armadilha de Leomund (2º)
Borrar a Visão (2º)
Cegueira (2º)
Confundir Detecção (2º)
Criação Fantasmagórica (2º)
Invisibilidade (2º)
Ouro dos Tolos (2º)
Padrão Hipnótico (2º)
Reflexos (2º)
Surdez (2º)
Vento Sussurrante (2º)
Escrita Ilusória (3º)
Força Espectral (3º)
Forma Ectoplásmica (3º)
Invisibilidade. 3 m (3º)
Montaria Fantasmagórica (3º)
Abandono (4º)
Assassino Fantasmagórico (4º)
Criar Itens Efêmeros (4º)
Invisibilidade Melhorada (4º)
Medo (4º)
Monstros de Sombra (4º)
Padrão Prismático (4º)
Parede Ilusória (4º)
Terreno Ilusório (4º)
Criar Itens Temporários (5º)
Ilusão Independente (5º)
Magia de Sombras (5º)
Modificar Aparência (5º)
Monstros Sombrios (5º)
Portal Ilusório (5º)
Sonho (5º)
Comando Visual (6º)
Despistar (6º)
Ilusão Permanente (6º)
Ilusão Programada (6º)
Magia Sombria (6º)
Miragem Arcana (6º)
Projetar Imagem (6º)
Sombras (6º)
Véu (6º)
Invisibilidade em Massa (7º)
Refugiar Itens (7º)
Simulacrum (7º)
Animação Ilusória (8º)
Alterar Forma (9º)
Encarnação do Medo (9º)

Invocação/Evocação

Dardos Místicos (1º)
Disco Flutuante de Tenser, O (1º)
Escudo Arcano (1º)
Muralha de Névoas (1º)
Truque (1º)
Esfera Flamejante (2º)
Névoa Fétida (2º)
Teia (2º)
Bola de Fogo (3º)
Os Meteoros Instantâneos de Melf (3º)
Relâmpago (3º)
A Esfera Resiliente de Otiluke (4º)
Armadilha de Fogo (4º)
Escavar (4º)
Escudo de Fogo (4º)
Grito (4º)
Muralha de Fogo (4º)
Muralha de Gelo (4º)
Tempestade Glacial (4º)
A Mão Interposta de Bigby (5º)
Cone Glacial (5º)
Enviar Mensagem (5º)
Muralha de Energia (5º)
Muralha de Ferro (5º)
Muralha de Pedra (5º)
Névoa Mortal (5)
O Lamentável Debate de Leomund (5º)
Sonho (5º)
A Esfera Gélida de Otiluke (6º)
A Mão Vigorosa de Bigby (6º)
A Transformação de Tenser (6º)
Contingência (6º)
Corrente de Relâmpagos (6º)
Neblina Mortal (6º)
Proteger Fortalezas (6º)
A Espada de Mordenkainen (7º)
A Mão Poderosa de Bigby (7º)
Bola de Fogo Controlável (7º)
Cubo de Força (7º)
Desejo Restrito (7º)
A Esfera Telecinética de Otiluke (8º)
Nuvem Incendiária (8º)
O Punho Cerrado de Bigby (8º)
Obstrução (8º)
Ordem (8º)
A Mão Esmagadora de Bigby (9º)
Chuva de Meteoros (9º)
Drenar Energia (9º)
Magia Astral (9º)

Necromancia

Detectar Mortos-Vivos (1º)
Toque Macabro (1º)
Truque (1º)
Mão Espectral (2º)
Imobilizar Mortos-Vivos (3º)
Morte Aparente (3º)
Toque Vampírico (3º)
Dreno Temporário (4º)
Praga (4º)
Animar os Mortos (5º)
Convocar Sombras (5º)
Recipiente Arcano (5º)
Magia da Morte (6º)
Reencarnação (6º)
Controlar Mortos-Vivos (7º)
Dedo da Morte (7º)
Clone (8º)
Drenar Energia (9º)

Apêndice 6

Adivinhação

Detectar Magia (1º)
Detectar Venenos (1º)
Detectar Armadilhas (1º)
Localizar Animais ou Plantas (1º)
Augúrio (2º)
Pele de Árvore (2º)
Detectar Feitiço (2º)
Encontrar Armadilhas (2º)
Revelar Tendência (2º)
Falar com Animais (2º)
Localizar Objetos (3º)
Falar com Mortos (3º)
Detectar Mentiras (4º)
Adivinhação (4º)
Poça Reflexiva (4º)
Idiomas (4º)
Comunhão (5º)
Comunhão com a Natureza (5º)
Fonte Mágica (5º)
Visão da Verdade (5º)
Encontrar o Caminho (6º)
Falar com Monstros (6º)
O Conto das Rochas (6º)

Animal

Cativar Animais (1º)
Invisibilidade contra Animais (1º)
Localizar Animais ou Plantas (1º)
Encantar Pessoas ou Mamíferos (2º)
Mensageiro (2º)
Encantar Cobras (2º)
Falar com Animais (2º)
Imobilizar Animais (3º)
Convocar Insetos (3º)
Convocar Animais I (4º)
Inseto Gigante (4º)
Repelir Insetos (4º)
Ampliar Animais (5º)
Convocar Animais II (5º)
Convocar Animais III (6º)
Concha de Proteção a Animais (6º)
Destruição Rastejante (7º)

Astral

Mudança de Plano (5º)
Magia Astral (7º)

Clima

Fogo das Fadas (1º)
Obscurecimento (2º)
Convocar Relâmpagos (3º)
Controlar Temperatura, 3 m (4º)
Proteção a Eletricidade (4º)
Controlar os Ventos (5º)
Arco-íris (5º)
Convocar Clima (6º)
Controlar o Clima (7º)

Combate

Pedra Encantada (1º)
Arma abençoada (1º)
Cântico (2º)
Martelo Espiritual (2º)
Oração (3º)
Coluna de Chamas (5º)
Praga de Insetos (5º)
Palavra Sagrada (7º)

Convocação

Abjurar (4º)
Convocar Animais I (4º)
Convocar Criaturas da Floresta (4º)
Convocar Animais II (5º)
Dissipar o Mal (5º)
Servo Aéreo (6º)
Convocar Animais III (6º)
Animar Objetos (6º)
Conjurar Animais (6º)
Palavra de Recordação (6º)
Destruição Rastejante (7º)
Requisição (7º)
Portal (7º)
Auxílio Imediato (7º)

Criação

Criar Alimentos (3º)
Animar Objetos (6º)
Barreira de Lâminas (6º)
Banquete de Heróis (6º)
Muralha de Espinhos (6º)
Cajado Vivo (7º)
Carruagem Flamejante (7º)

Cura

Curar Ferimentos Leves (1º)
Retardar Venenos (2º)
Curar Ferimentos Graves (4º)
Neutralizar Venenos (4º)
Curar Ferimentos Críticos (5º)
Cura Completa (6º)

Elemental

Criar Água (1º)
Demônio da Poeira (2º)
Armadilha de Fogo (2º)
Lâmina Flamejante (2º)
Esquentar Metal (2º)
Criar Chamas (2º)
Andar Sobre as Águas (3º)
Respirar na Água (3º)
Andar Sobre as Chamas (3º)
Proteção a Fogo (3º)
Pirotecnia (3º)
Mesclar-se às Rochas (3º)
Moldar Rochas (3º)
Tornar Raso (4º)
Criar Fogo (4º)
Andar no Ar (5º)
Muralha de Fogo (5º)
Pedras Afiadas (5º)
Pedra em Lama (5º)
Partir Água (6º)
Transformar Água em Pó (6º)
Conjurar Elemental do Fogo (6º)
Sementes de Fogo (6º)
O Conto das Rochas (6º)
Caminhar no Vento (7º)
Carruagem Flamejante (7º)
Tempestade de Fogo (7º)
Metal em Madeira (7º)
Animar Pedras (7º)
Conjurar Elemental da Terra (7º)
Terremoto (7º)

Magias Divinas por Esfera

Feitiço

Comando (1º)
Remover Medo (1º)
Cativar (2º)
Imobilizar Pessoas (2º)
Manto de Bravura (4º)
Movimentação Livre (4º)
Transferência de Poder Divino (4º)
Missão (5º)
Confusão (7º)
Requisição (7º)

Guarda

Silêncio, 4.5m (2º)
Wyvern Vigia (2º)
Símbolo de Proteção (3º)
Barreira de Lâminas (6º)
Símbolo (7º)

Necromântica

Invisibilidade contra Mortos-Vivos (1º)
Ajuda (2º)
Animar os Mortos (3º)
Curar Cegueira ou Surdez (3º)
Curar Doenças (3º)
Morte Aparente (3º)
Proteção ao Plano Negativo (3º)
Reviver Mortos (5º)
Regeneração (7º)
Reencarnação (7º)
Ressurreição (7º)
Restauração (7º)

Proteção

Proteção ao Calor/Frio (1º)
Proteção ao Mal (1º)
Santuário (1º)
Resistir Calor/Frio (2º)
Distanciamento (12º)
Dissipar Magia (3º)
Roupa Encantada (3º)
Proteção ao Plano Negativo (3º)
Proteção a Fogo (3º)
Remover Maldições (3º)
Remover Paralisia (3º)
Proteção ao Mal, 3 m (4º)
Proteção a Eletricidade (4º)
Repelir Insetos (4º)
Imunidade a Magia (4º)
Concha de Proteção a Vegetais (5º)
Dissipar o Mal (5º)
Concha de Proteção a Animais (6º)
Proibição (6º)

Solar

Luz (1º)
Luz Contínua (3º)
Brilho das Estrelas (3º)
Raio de Luar (5º)
Arco-íris (5º)
Raio de Sol (7º)

Vegetal

Constrição (1º)
Localizar Animais ou Plantas (1º)
Passos sem Pegadas (1º)
Arma Abençoada (1º)
Bom Fruto (2º)
Tropeço (2º)
Torcer Madeira (2º)
Ampliar Plantas (3º)
Armadilha (3º)
Crescer Espinhos (3º)
Árvore (3º)
Floresta Ilusória (4º)
Imobilizar Plantas (4º)
Esconderijo Vegetal (4º)
Falar com Plantas (4º)
Bastões em Serpentes (4º)
Concha de Proteção a Vegetais (5º)
Portal Vegetal (5º)
Carvalho Vivo (6º)
Teleporte por Árvores (6º)
Afugentar Plantas (6º)
Muralha de Espinhos (6º)
Cajado Vivo (7º)

Todas

Bênção (1º)
Círculo de Fé (1º)
Detectar Maldade (1º)
Purificar Alimentos (1º)
Penitência (5º)

Apêndice 7

A

Abandono (Arc 4) 198
Abjurar (Div 4) 273
Aço Vítreo (Arc 4) 238
Adivinhação (Div 4) 274
Afugentar Plantas (Div 6) 286
Afundar (Arc 8) 238
Água em Pó (Arc 6) 220
Água em Pó (Div 6) 287
Ajuda (Div 2) 257
Alarme (Arc 1) 170
Alterar Forma (Arc 9) 244
Alterar-se (Arc 2) 180
Amizade (Arc 1) 170
Ampliar Animais (Arc 5) 209
Ampliar Animais (Div 5) 280
Ampliar Plantas (Arc 4) 198
Ampliar Plantas (Div 3) 265
Andar nas Sombras (Arc 7) 231
Andar no Ar (Div 5) 280
Andar Sobre as Águas (Div 3) 266
Andar sobre as Chamas (div 3) 266
Animação Ilusória (Div 8) 238
Animar Objetos (Div 6) 287
Animar os Mortos (Arc 5) 209
Animar os Mortos (Div 3) 266
Animar Pedras (Div 7) 292
Antipatia/Simpatia (Arc 8) 238
Apagar (Arc 1) 170
Aprisionamento (arc 6) 245
Aprisionar a Alma (Arc 8) 239
Ar Líquido (Arc 5) 209
Arca Secreta de Leomund, A (Arc 5) 210
Arco-íris (Div 5) 280
Área Escorregadia (Arc 1) 170
Arma Abençoada (Div 1) 252
Arma Encantada (Arc 4) 198
Armadilha de Fogo (Arc 4) 198
Armadilha de Fogo (Div 2) 258
Armadilha de Leomund, A (Arc 2) 180
Armadilha (Div 3) 266
Armadura Arcana (Arc 1) 170
Arrombar (Arc 2) 180
Árvore (Div 3) 267
Assassino Fantasmagórico (Arc 4) 199
Aterrorizar (Arc 2) 181
Augúrio (Div 2) 258
A Aura Esotérica de Nystul (Arc 1) 171
Auxílio Imediato (Arc 9) 245
Auxílio Imediato (Div 7) 292

B

Banimento (Arc 7) 231
Banquete de Herói (Div 6)s 287
Barreira de Lâminas (Div 6) 287
Bastões em Serpentes (Div 4) 274
Benção (Div 1) 252
Boca Encantada (Arc 2) 181
Bola de Fogo Controlável (Arc 7) 232
Bola de Fogo (Arc 3) 189
Bolsos Arcanos (Arc 2) 181
Bom Fruto (Div 2) 258
Borrar a Visão (arc 2) 181
Brilho das Estrelas (Div 3) 267

C

Caçador Invisível (Arc 6) 220
Cajado Vivo (arc 7) 293
Caminhar no Vento (Div 7) 293
Cântico (Div 2) 259
Cão Fiel de Mordenkainen, O (Arc 5) 210
Carruagem Flamejante (Div 7) 294
Carvalho Vivo (Div 6) 288
Cativar Animais (Dov 1) 252
Cativar (Div 2) 259
Cegueira (Arc 2) 182
Cerrar Portas (Arc 1) 171
Chuva de Meteoros (Arc 9) 245
Círculo de Fé (Div 1) 252
Claraudiência (Arc 3) 190
Clarividência (Arc 7) 190
Clone (Arc 8) 239
Coluna de Chamas (Div 5) 281
Comando Visual (Arc 6) 221
Comando (Div 1) 253
Compor (Arc 5) 212
Compreender Idiomas (Arc 6) 190
Compreensão da Linguagem (Arc 1) 171
Comunhão com a Natureza (Div 5) 281
Comunhão (Div 5) 281
Concha Antimagia (Arc 6) 221
Concha de Proteção a Animais (Div 6) 288
Concha de Proteção a Vegetais (Div 5) 281
Cone Glacial (arc 5) 212
Confundir Detecção (Arc 2) 182
Confusão (Arc 4) 199
Confusão (Div 7) 294
Conjurar Animais (Arc 6) 221
Conjurar Animais (Div 7) 288
Conjurar Elemental da Terra (Div 7) 294
Conjurar Elemental do Fogo (Div 6) 288
Conjurar Elemental (Arc 5) 212
Conjurar Familiar (Arc 1) 171
Consertar (Arc 1) 172
Constrição (Div 1) 253
Contato Extraplanar (Arc 5) 212
Contingência (Arc 6) 222
Conto das Rochas, O (Div 6) 289
Controlar Mortos-Vivos (Arc 7) 232
Controlar o Clima (Arc 6) 222
Controlar o Clima (Div 7) 295
Controlar os Ventos (Div 5) 281
Controlar Temperatura, 3 m (Div 4) 274
Convocação Instantânea de Drawmij, A (Arc 7) 232
Convocar Animais I (Div 4) 275
Convocar Animais II (Div 5) 282
Convocar Animais III (Div 6) 289
Convocar Clima (Div 6) 289
Convocar Criaturas da Floresta (Div 4) 275
Convocar Criaturas I (arc 3) 190
Convocar Criaturas II (Arc 4) 200
Convocar Criaturas III (Arc 5) 213
Convocar Criatura IV (Arc 6) 222
Convocar Criaturas V (Arc 7) 232
Convocar Criaturas VI (Arc 8) 239
Convocar Criaturas VII (Arc 9) 247
Convocar Enxames (Arc 2) 182
Convocar Insetos (Div 3) 267
Convocar Relâmpagos (Div 3) 267
Convocar Sombras (Arc 5) 213
Corrente de Relâmpagos (Arc 6) 222
Crescer Espinhos (Div 3) 268
Criação Fantasmagórica (Arc 2) 182
Criar Água (Div 1) 253
Criar Alimentos (Div 3) 268

Índice de Magias

Criar Chamas (Div 2) 259
Criar Fogo (Div 4) 275
Criar Itens Efêmeros (Arc 4) 200
Criar Itens Temporários (Arc 5) 213
Criar Passagens (Arc 5) 213
Cristalização (arc 9) 247
Cubo de Força (Arc 7) 233
Cura Completa (Div 6) 289
Curar Cegueira ou Surdez (Div 3) 268
Curar Doença (Div 3) 268
Curar Ferimentos Críticos (Div 5) 282
Curar Ferimentos Graves (Div 4) 275
Curar Ferimentos Leves (Div 1) 253

D

Dança Irresistível de Otto, A (Arc 8) 240
Dardos Místicos (Arc 1) 172
Dedo da Morte (Arc 7) 233
Demônio da Poeira (Div 2) 259
Desejo Restrito (Arc 7) 233
Desejo (Arc 9) 247
Desintegração (Arc 6) 223
Despedaçar (arc 2) 182
Despistar (Arc 6) 223
Destruição Rastejante (Div 7) 295
Desvanecimento (Arc 7) 233
Detectar Armadilhas (Div 1) 253
Detectar Feitiço (Div 2) 260
Detectar Inviabilidade (Arc 2) 182
Detectar Magia (Arc 1) 172
Detectar Magia (Div 1) 254
Detectar Maldade (Arc 2) 183
Detectar Maldade (Div 1) 254
Detectar Mentiras (Div 4) 276
Detectar Mortos-Vivos (Arc 1) 172
Detectar Observação (Arc 4) 200
Detectar Venenos (Div 1) 254
Disco Flutuante de Tenser, O (Arc 1) 173
Disjunção de Mordenkainen, A (Arc 9) 247
Dissipar Magia (Arc 3) 190
Dissipar Magia (Div 3) 269
Dissipar o Mal (Div 5) 282
Distanciamento (Div 2) 260
Distorção de Distância (Arc 5) 214
Dominação (Arc 5) 214
Drenar Energia (Arc 9) 247
Dreno Temporário (Arc 4) 200

E

Elucubração de Mordenkainen, A 223
Emoções (Arc 4) 200
Encantar Cobras (Div 2) 260
Encantar Item (arc 6) 223
Encantar Pessoas ou Mamíferos (Div 6) 260
Encarnação do Medo (arc 9) 248
Encontrar Armadilhas (Div 2) 261
Encontrar o Caminho (Div 6) 290
Enfeitiçar Monstros (arc 4) 201
Enfeitiçar Multidões (Arc 8) 240
Enfeitiçar Pessoas (Arc 1) 173
Enfeitiçar Plantas (Arc 7) 234
Enfraquecer o Intelecto (Arc 5) 214
Enganar Visão (Arc 5) 214
Engodo (Arc 6) 224
Enviar Mensagem (arc 5) 214
Escavar (Arc 4) 201
Esconder Itens (Arc 3) 191
Esconderijo Vegetal (Div 4) 276
Escrita Ilusória (Arc 3) 191
Escudo Arcano (Arc 1) 173
Escudo do Fogo (Arc 4) 201
Escuridão, 4,5 m (Arc 2) 183
Esfera Flamejante (Arc 2) 183
Esfera Gélida de Otiluke, A (Arc 6) 224
Esfera Prismática (Arc 9) 248
Esfera Resiliente de Otiluke, A (Arc 4) 202
Esfera Telecinética de Otiluke, A (Arc 8) 240
Espada de Mordenkainen, A (Arc 7) 234
Espelho Encantado (Arc 4) 202
Esquecimento (Arc 2) 183
Esquentar Metal (Div 2) 261
Estátua (Arc 7) 234
Expandir (Arc 1) 173
Expulsão (Arc 5) 215
Êxtase Temporal (Arc 9) 248
Extensão I (Arc 4) 202
Extensão II (Arc 5) 215
Extensão III (Arc 6) 225

F

Falar com Animais (Div 2) 262
Falar com Monstros (Div 6) 290
Falar com Mortos (Div 3) 269
Falar com Plantas (Div 4) 276
Fechadura Arcana (arc 2) 183
Fiasco (Arc 4) 202
Flecha Ácida de Melf, A (Arc 2) 184
Flecha de Chamas (Arc 3) 191
Floresta Ilusória (Div 4) 276
Fogo da Contemplação (Arc 4) 202
Fogo das Fadas (Div 1) 254
Fonte Mágica (Div 5) 282
Força Espectral (Arc 3) 192
Força Fantasmagórica (Arc 1) 174
Forma Ectoplásmica (Arc 1) 192
Forma Plana (Arc 7) 234

G

Globo de Invulnerabilidade (Arc 6) 225
Globos de Luz (Arc 1) 174
Grito (Arc 4) 203

H

Hipnotismo (Arc 1) 174

I

Identificação (Arc 1) 174
Idiomas (Div 4) 276
Ilusão Independente (Arc 5) 215
Ilusão Permanente (Arc 6) 225
Ilusão Programada (Arc 6) 225
Imobilizar Animais (Div 3) 270
Imobilizar Monstros (arc 5) 215
Imobilizar Mortos-Vivos (Arc 3) 192
Imobilizar Pessoas (Arc 3) 192
Imobilizar Pessoas (Div 2) 262
Imobilizar Plantas (Div 4) 277
Imunidade à Magia (Div 4) 277
Imunidade à Magia de Serten, A (Arc 8) 240
Infravisão (Arc 8) 192
Inseto Gigante (Div 4) 277

Apêndice 7

Inverter a Gravidade (Arc 7) 234
Invisibilidade em Massa (Arc 7) 235
Invisibilidade Melhorada (Arc 4) 203
Invisibilidade contra Animais (Div 1) 255
Invisibilidade contra Mortos-Vivos (Div 1) 255
Invisibilidade (Arc 2) 184
Invisibilidade, 3 m (Arc 3) 193
Irritação (Arc 2) 184
Item (Arc 3) 193

L

Labirinto (Arc 8) 240
Lamentável Debate de Leomund, O (Arc 5) 215
Lâmina Flamejante (Div 2) 262
Lendas e Histórias (Arc 6) 225
Lentidão (Arc 3) 193
Leque Cromático (Arc 1) 175
Ler Magias (Arc 1) 175
Levitação (Arc 2) 185
Limpar a Mente (arc 8) 241
Localizar Animais ou Plantas (Div 1) 255
Localizar Objetos (Arc 3) 185
Localizar Objetos (Div 3) 270
Logro (Arc 3) 193
Lufada de Vento (arc 3) 193
Luz Contínua (Arc 2) 185
Luz Continua (Div 3) 270
Luz (Arc 1) 175
Luz (Div 1) 255

M

Magia Astral (Arc 9) 249
Magia Astral (Div 7) 295
Magia da Morte (Arc 5) 226
Magia de Sombras (Arc 5) 216
Magia Sombria (Arc 6) 226
Manipular Chamas (Arc 1) 176
Mansão Magnífica de Mordenkainen, A (Arc 7) 235
Manto de Bravura (Div 4) 277
Mão Espectral (Arc 2) 185
Mão Esmagadora de Bigby, A (Arc 9) 249
Mão Interposta de Bigby, A (Arc 5) 216
Mão Poderosa de Bigby, A (Arc 7) 235
Mão Vigorosa de Bigby, A (Arc 6) 226
Mãos Flamejantes (Arc 1) 176
Martelo Espiritual (Div 2) 262
Medo (Arc 4) 203
Mensageiro (Div 2) 263
Mensagem (arc 1) 176
Mesclar-se às Rochas (Div 3) 270
Metal em Madeira (Div 7) 296
Metamorfose Vegetal (Arc 4) 204
Metamorfose (Arc 4) 203
Metamorfosear Objetos (Arc 8) 241
Metamorfosear-se (Arc 4) 204
Meteoros Instantâneos de Melf, Os (arc 3) 194
Miragem Arcana (Arc 6) 227
Missão (Div 5) 283
Modificar Aparência (Arc 5) 216
Moldar Rochas (Arc 5) 216
Moldar Rochas (Div 3) 271
Monstros de Sombra (arc 5) 205
Monstros Sombrios (Arc 5) 216
Montaria Arcana (Arc 1) 176
Montaria Fantasmagórica (Arc 3) 193
Morte Aparente (Arc 3) 194
Morte Aparente (Div 3) 271
Mover Terra (Arc 6) 227
Movimentação Livre (Div 4) 278
Mudança de Plano (Div 5) 283
Muralha de Energia (Arc 5) 217
Muralha de Espinhos (Div 6) 290
Muralha de Ferro (Arc 5) 217
Muralha de Fogo (Arc 4) 205
Muralha de Fogo (Div 5) 283
Muralha de Gelo (Arc 4) 205
Muralha de Névoas (Arc 1) 176
Muralha de Pedra (Arc 5) 217
Muralha de Vento (Arc 3) 194
Muralha Prismática (arc 8) 241

N

Neblina Mortal (Arc 6) 227
Neutralizar Venenos (Div 4) 278
Névoa Fétida (Arc 2) 186
Névoa Mortal (Arc 5) 217
Névoa Sólida (Arc 4) 206
Névoa (Arc 2) 186
Nó (Arc 2) 186
Nuvem Incendiária (Arc 8) 242

O

Obscurecimento (Div 2) 263
Obstrução (Arc 8) 242
Olho Arcano (Arc 4) 206
Oração (Div 3) 271
Ordem (Arc 8) 243
Ouro dos Tolos (Arc 2) 186

P

Padrão Hipnótico (Arc 2) 186
Padrão Prismático (Arc 4) 206
Página Secreta (Arc 3) 194
Palavra de Poder, Atordoar (Arc 7) 235
Palavra de Poder, Cegar (Arc 8) 243
Palavra de Poder, Matar (Arc 9) 249
Palavra de Recordação (Div 6) 290
Palavra Sagrada (Div 7) 296
Parar o Tempo (Arc 9) 250
Parede Ilusória (arc 4) 206
Partir Água (Arc 6) 291
Partir Água (Div 7) 228
Passagem Invisível (Arc 7) 235
Passos sem Pegadas (Div 1) 256
Patas de Aranha (Arc 1) 177
Pedra em Carne (Arc 6) 228
Pedra em Lama (Arc 5) 218
Pedra em Lama (Div 5) 283
Pedra Encantada (Div 1) 256
Pedras Afiadas (Div 5) 284
Pele de Árvore (Div 2) 263
Pele Rochosa (Arc 4) 207
Penitência (Div 5) 284
Pequeno Globo de Invulnerabilidade (Arc 4) 207
Pequeno Refúgio de Leomund, O (Arc 2) 195
Percepção Extrasensorial (Arc 2) 187
Permanência (Arc 8) 243
Pirotecnia (Arc 2) 187
Pirotecnia (Div 3) 271

Índice de Magias

Piscar (Arc 3) 195
Poça Reflexiva (Div 4) 278
Poeira Ofuscante (Arc 2) 187
Porta Dimensional (Arc 4) 207
Portal Ilusório (Arc 5) 218
Portal Vegetal (Div 5) 284
Portal(Arc 9) 250
Portal (Div 7) 296
Praga de Insetos (Div 5) 284
Praga (Arc 4) 207
Proibição (Div 6) 291
Projetar Imagem (Arc 6) 228
Proteção a Eletricidade (Div 4) 278
Proteção a Fogo (Div 3) 272
Proteção a Projéteis (Arc 3) 195
Proteção a Truques (Arc 2) 187
Proteção ao Calor/Frio (Div 1) 256
Proteção ao Mal (Arc 1) 177
Proteção ao Mal (Div 1) 256
Proteção ao Mal, 3 m (Arc 3) 195
Proteção ao Mal, 3 m (Div 4) 278
Proteção ao Plano Negativo (Div 3) 272
Proteger Fortalezas (Arc 6) 228
Provocação (Arc 1) 177
Punho Cerrado de Bigby, O (Arc 8) 244
Purificar Alimentos (Div 1) 257

Q

Queda Suave (Arc 1) 177

R

Raio de Enfraquecimento (Arc 2) 188
Raio de Luar (Div 5) 285
Raio de Sol (Div 7) 296
Rajada Prismática (Arc 7) 236
Realce Mnemônico de Rary, O (Arc 4) 207
Recipiente Arcano (Arc 5) 218
Reencarnação (Arc 6) 229
Reencarnação (Div 7) 297
A Reflexão do Olhar (Arc 1) 177
Reflexos (Arc 2) 188
Refugiar Itens (Arc 7) 236
Refúgio Seguro de Leomund, O (Arc 4) 208
Regeneração (Div 7) 297
Relâmpago (Arc 3) 196
Remover Maldição (Arc 4) 208
Remover Maldições (Div 3) 272
Remover Medo (Div 1) 257
Remover Paralisia (Div 3) 273
Repelir Insetos (Div 4) 279
Repelência (Arc 5) 219
Repulsão (Arc 6) 229
Requisição (Div 7) 298
Resistir Calor/Frio (Div 2) 263
Respirar na Água (Arc 3) 196
Respirar na Água (Div 3) 273
Ressurreição (Div 2) 298
Restauração (Div 7) 298
Retardar Venenos (Div 2) 264
Revelar Tendências (Arc 2) 188
Revelar Tendências (Div 2) 264
Reverter Magia (Arc 7) 236
Reviver Mortos (Div 5) 285
Riso Histérico de Tasha, O (Arc 2) 188
Roupa Encantada (Div 3) 273
Runa Arcana (Arc 1) 178
Runas Explosivas (Arc 3) 196

S

Salto (Arc 1) 178
Santuário (Div 1) 257
Selo da Serpente Sépia, O (Arc 3) 197
Sementes de Fogo (Div 6) 291
Servo Aéreo (Div 6) 291
Servo Invisível (Arc 1) 178
Sexto Sentido (Arc 9) 250
Silêncio, 4,5 m (div 2) 264
Símbolo de Proteção (Div 3) 273
Símbolo (Arc 8) 244
Símbolo (Div 7) 299
Simulacrum (Arc 7) 237
Som Ilusório (Arc 1) 178
Sombras (Arc 6) 229
Sonho (Arc 5) 219
Sono (Arc 1) 179
Sugestão (Arc 3) 197
Sugestionar Multidões (Arc 6) 230
Surdez (Arc 2) 188
Susto (Arc 1) 179

T

Tarefa (Arc 6) 230
Teia (Arc 2) 189
Telecinésia (Arc 5) 219
Teleportação Exata (Arc 7) 237
Teleportação (Arc 5) 220
Teleporte por Árvores (Div 6) 292
Tempestade de Fogo (div 7) 299
Tempestade Glacial (Arc 4) 208
Tentáculos Negros de Evard, Os (arc 4) 208
Terremoto (Div 7) 299
Terreno Ilusório (Arc 4) 209
Toque Chocante (Arc 1) 179
Toque Macabro (Arc 1) 179
Toque Vampírico (Arc 3) 197
Torcer Madeira (Div 2) 264
Tornar Raso (arc 6) 230
Tornar Raso (Div 4) 279
Transferência de Poder Divino (Div 4) 279
Transformação de Tenser, A (Arc 6) 230
Transformação Momentânea (Arc 1) 179
Tropeço (Div 2) 264
Truque de Corda (Arc 2) 189
Truque (Arc 1) 180

V

Velocidade (Arc 3) 197
Vento Sussurrante (Arc 2) 189
Ventriloquismo (Arc 1) 180
Véu (Arc 6) 231
Visão da Verdade (Arc 6) 231
Visão da Verdade (Div 5) 285
Visão (Arc 6) 237
Vitrificação (Arc 6) 231
Vôo (Arc 3) 198

W

Wyvern Vigia (Dvi 2) 265

Tabela 1:

Força

Valor da Habilidade	Chance de Acertar	Ajuste de Dano	Carga Permitida	Sustentação	Abrir Portas	Barras/Portais	Notas
1	-5	-4	1	3	1	0%	
2	-3	-2	1	5	1	0%	
3	-3	-1	5	10	2	0%	
4-5	-2	-1	10	25	3	0%	
6-7	-1	Nenhum	20	55	4	0%	
8-9	Normal	Nenhum	35	90	5	1%	
10-11	Normal	Nenhum	40	115	6	2%	
12-13	Normal	Nenhum	45	140	7	4%	
14-15	Normal	Nenhum	55	170	8	7%	
16	Normal	+1	70	195	9	10%	
17	+1	+1	85	220	10	13%	
18	+1	+2	110	255	11	16%	
18/01-50	+1	+3	135	280	12	20%	
18/51-75	+2	+3	160	305	13	25%	
18/76-90	+2	+4	185	330	14	30%	
18/91-99	+2	+5	235	380	15(3)	35%	
18/00	+3	+6	335	480	16(6)	40%	
19	+3	+7	485	640	16(8)	50%	Gigante da Montanha
20	+3	+8	535	700	17(10)	60%	Gigante das Rochas
21	+4	+9	635	810	17(12)	70%	Gigante do Gelo
22	+4	+10	785	970	18(14)	80%	Gigante do Fogo
23	+5	+11	935	1.130	18(16)	90%	Gigante das Nuvens
24	+6	+12	1.235	1.440	19(17)	95%	Gigante das Tempestades
25	+7	+14	1.535	1.750	19(18)	99%	Titã

Tabela 2:

Destreza

Habilidade	Ajuste de Reação	Ataque à Distância	Ajuste Defensivo
1	-6	-6	+5
2	-4	-4	+5
3	-3	-3	+4
4	-2	-2	+3
5	-1	-1	+2
6	0	0	+1
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10-14	0	0	0
15	0	0	-1
16	+1	+1	-2
17	+2	+2	-3
18	+2	+2	-4
19	+3	+3	-4
20	+3	+3	-4
21	+4	+4	-5
22	+4	+4	-5
23	+4	+4	-5
24	+5	+5	-6
25	+5	+5	-6

Tabela 7:

Exigência de Habilidade por Raça

Habilidade	Anão	Elfo	Gnomo	Meio-Elfo	Halfling
Força	8/18	3/18	6/18	3/18	7/18*
Destreza	3/17	6/18	3/18	6/18	7/18
Constituição	11/18	7/18	8/18	6/18	10/18
Inteligência	3/18	8/18	6/18	4/18	6/18
Sabedoria	3/18	3/18	3/18	3/18	3/17
Carisma	3/17	8/18	3/18	3/18	3/18

* Halflings não jogam os dados para obter Força Extraordinária

Tabela 8:

Exigência Raciais de Habilidades

Raça	Ajustes
Anão	+1 Constituição; -1 Carisma
Elfo	+1 Destreza; -1 Constituição
Gnomo	+1 Inteligência; -1 Sabedoria
Halfling	+1 Destreza; -1 Força

Tabelas de Criação de Personagem

Tabela 3:

Constituição

Valor da Habilidade	Ajuste dos Pontos de Vida	Colapso	Chance de Ressurreição	Resistência contra Veneno	Regeneração
1	-3	25%	30%	-2	Não há
2	-2	30%	35%	-1	Não há
3	-2	35%	40%	0	Não há
4	-1	40%	45%	0	Não há
5	-1	45%	50%	0	Não há
6	-1	50%	55%	0	Não há
7	0	55%	60%	0	Não há
8	0	60%	65%	0	Não há
9	0	65%	70%	0	Não há
10	0	70%	75%	0	Não há
11	0	75%	80%	0	Não há
12	0	80%	85%	0	Não há
13	0	85%	90%	0	Não há
14	0	88%	92%	0	Não há
15	+1	90%	94%	0	Não há
16	+2	95%	96%	0	Não há
17	+2(+3)*	97%	98%	0	Não há
18	+2(+4)*	99%	100%	0	Não há
19	+2(+5)*	99%	100%	+1	Não há
20	+2(+5)**	99%	100%	+1	1/6 turnos
21	+2(+6)***	99%	100%	+2	1/5 turnos
22	+2{+6)***	99%	100%	+2	1/4 turnos
23	+2(+6)****	99%	100%	+3	1/3 turnos
24	+2(+7)****	99%	100%	+3	1/2 turnos
25	+2(+7)****	100%	100%	+4	1/1 turno

* Bônus entre parênteses aplicam-se apenas a homens de armas. Outras classes recebem um bônus de 2 pontos por dado.

** Todos os resultados de 1 nos dados de Vida são considerados como 2.
*** Todos os resultados de 1 e 2 nos Dados de Vida são considerados como 3.
****Todos os resultados de 1, 2 e 3 nos dados de vida são considerados como 4.

Tabela 13:

Mínimos de Habilidade por Classe

Classe do Personagem	For	Des	Cons	Int	Sab	Car
Guerreiro	9	-	-	-	-	-
Paladino*	12	-	9	-	13	**
Ranger*	13	13	14	-	14	-
Mago	-	-	-	9	-	-
Especialista*	Var.	Var.	Var.	Var.	Var.	Var.
Clérigo	-	-	-	-	9	-
Druida	-	-	-	-	12	**
Ladrão	-	9	-	-	-	-
Bardo*	-	12	-	13	-	**

* Estas são classes opcionais. Especialista inclui ilusionista.

Tabela 9:

Bônus de Constituição para Teste de Resistência

Valor da Constituição	Bônus de Resistência
4-6	+1
7-10	+2
11-13	+3
14-17	+4
18-19	+5

Tabela 4:

Inteligência

Valor da Habilidade	N° de Línguas	Círculo de Magia	Chance de Aprender Magia	Máx. N° de Magias/Circ.	Imunidade a Magias
1	0*	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-
3	1	-	-	-	-
4	1	-	-	-	-
5	1	-	-	-	-
6	1	-	-	-	-
7	1	-	-	-	-
8	1	-	-	-	-
9	2	4º	35%	6	-
10	2	5º	40%	7	-
11	2	5º	45%	7	-
12	3	6º	50%	7	-
13	3	6º	55%	9	-
14	4	7º	60%	9	-
15	4	7º	65%	11	-
16	5	8º	70%	11	-
17	6	8º	75%	14	-
18	7	9º	85%	18	
19	8	9º	95%	Todas	Ilusões do 1° Círculo
20	9	9º	96%	Todas	Ilusões do 2° Círculo
21	10	9º	97%	Todas	Ilusões do 3° Círculo
22	11	9º	98%	Todas	Ilusões do 4° Círculo
23	12	9º	99%	Todas	Ilusões do 5° Círculo
24	15	9º	100%	Todas	Ilusões do 6° Círculo
25	20	9º	100%	Todas	Ilusões do 7° Círculo

* Mesmo incapaz de falar qualquer língua, o personagem ainda pode se comunicar através de gestos e grunhidos.

Tabela 8:

Carisma

Valor da Habilidade	N° Máximo de Aliados	Fator de Lealdade	Ajuste de Reação
1	0	-8	-7
2	1	-7	-6
3	1	-6	-1
4	1	-5	-4
5	2	-4	-3
6	2	-3	-2
7	3	-2	-1
8	3	-1	0
9	4	0	0
10	4	0	0
11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7
19	20	+10	+8
20	25	+12	+9
21	30	+14	+10
22	35	+16	+11
23	40	+18	+12
24	45	+20	+13
25	50	+20	+14

Tabela 61:

Usando o Poder da Fé

	Nível do Sacerdote***											
Tipo do Morto-Vivo, ou Dados de Vida	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10-11**	**12-13**	**14+**
Esqueleto ou 1 DV	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zumbi	13	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*	D*
Camiçal ou 2 DV	16	13	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*
Sombra ou 3-4 DV	19	16	13	10	7	4	A	T	D	D	D*	D*
Vulto ou 5 DV	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D	D*
Carneçal	-	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D
Aparição ou 6 DV	-	-	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D
Múmia ou 7 V	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	T	T
Espectro ou 8 DV	-	-	-		20	19	16	13	10	7	4	T
Vampiro ou 9 DV	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4
Fantasma ou 10 DV	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7
Lich ou 11 + DV	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10
Especial**	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13

* Um número adicional de 2d4 criaturas deste mesmo tipo são afugentadas.
**Criaturas especiais incluem mortos-vivos únicos, mortos-vivos dotados de vontade própria do plano Material Negativo, certos poderes Superiores ou Inferiores e mortos-vivos que habitam outros Planos de Existência.
***Paladinos usam o poder da fé como sacerdotes dois níveis abaixo

Tabela 5:

Sabedoria

Valor da Habilidade	Ajuste de Defesa Contra Magia	Magias Extras	Chance da Magia Falhar	Imunidade à Magia
1	-6	-	80%	-
2	-4	-	60%	-
3	-3	-	50%	-
4	-2	-	45%	-
5	-1	-	40%	-
6	-1	-	35%	-
7	-1	-	30%	-
8	0	-	25%	-
9	0	0	20%	-
10	0	0	15%	-
11	0	0	10%	-
12	0	0	5%	-
13	0	15	0%	-
14	0	1°	0%	-
15	+1	1°	0%	-
16	+2	1°	0%	-
17	+3	3°	0%	-
18	+4	4º	0%	
19	+4	1º, 4º	0%	Causar Medo, Encantar Pessoa, Comando, Amigos, Hipnose
20	+4	2º, 4º	0%	Esquecer, Paralisar Pessoa, Raio de Enfraquecimento, Assustar
21	+4	3º, 5º	0%	Medo
22	+4	4º, 5º	0%	Encantar Monstro, Confusão, Emoção, Falha, Sugestão
23	+4	5º, 5º	0%	Caos, Debilitar Mente, Paralisar Monstro, Jarro Arcano, Busca
24	+4	6º, 6º	0%	Tarefa, Sugestão em Massa, Cetro do Poder
25	+4	6º, 7º	0%	Antipatia/Simpatia, Morte, Encantar as Massas

Tabela 46:

Cotação da Categoria de Armadura

Tipo de Armadura ..... Cotação da CA

Sem armadura 10

Só escudo 9

Corselete de couro simples ou couro acolchoado.... 8

Corselete de couro simples ou couro acolchoado + escudo, ou corselete de couro batido, ou loriga..... 7

Corselete de couro batido ou loriga + escudo, ou brigandina, ou brunea, ou gibão de peles..... 6

Loriga ou gibão de peles + escudo ou cota de malha..... 5

Cota de malha + escudo, ou cota de talas, ou loriga segmentada, ou armadura de bronze..... 4

Cota de talas, ou loriga segmentada, ou cota de bronze + escudo, ou armadura simples..... 3

Armadura simples + escudo, ou armadura de batalha 2

Armadura de batalha + escudo ou armadura completa..... 1

Armadura completa + escudo 0

Nota: Consulte está página para maiores informações sobre os benefícios defensivos de diferentes escudos.

Tabela 53:

TACOs Calculados

	Nível																			
Grupo	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Sacerdote	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Ladino	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Homem de Armas	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Arcano	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

Apêndice 8

Tabela 21:

Progressão de Magias Arcanas

	Círculo das Magias								
Nível do Arcano	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-		-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1		-	-	-	-
8	4	3	3	2		-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-
15	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-
17	5	5	5	5	5	3	3	2	-
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

Tabela 24:

Progressão de Magias Divinas

Nível do	Círculo da Magia						
Sacerdote	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1		-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

*Utilizáveis apenas por sacerdotes com Sabedoria igual ou maior que 17.

** Utilizáveis apenas por sacerdotes com Sabedoria igual ou maior que 18.

Tabela 32:

Progressão de Magias de Bardo

Nível do	Círculo de Magia					
Bardo	1	2	3	4	5	6
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	
6	3	2	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-
9	3	3	2	-	-	-
10	3	3	2	1	-	-
11	3	3	3	1	-	-
12	3	3	3	2	-	-
13	3	3	3	2	1	-
14	3	3	3	3	1	-
15	3	3	3	3	2	-
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3

Tabela 26:

Valores Básicos Para Talento de Ladrão

Talento	Valor Básico
Furtar bolsos	15%
Abrir fechaduras	10%
Achar/Desarmar armadilhas	5%
Mover-se em silêncio	10%
Esconder-se nas sombras	5%
Ouvir ruídos	15%
Escalar muros	60%
Decifrar linguagens	0%

Tabela 27:

Ajustes Raciais Para Talentos de Ladrão

Talento	Anão	Elfo	Gnomo	Meio-Elfo	Halfling
Furtar bolsos	-	+5%	-	+10%	+5%
Abrir fechaduras	+10%	-5%	+5%	-	+5%
Achar/Desarmar armadilhas	+15%	-	+10%	-	+5%
Mover-se em silêncio	-	+5%	+5%	-	+10%
Esconder-se nas sombras	-	+10%	+5%	+5%	+15%
Ouvir ruídos	-	+5%	+10%	-	+5%
Escalar muros	-10%	-	-15%	-	-15%
Decifrar linguagens	-5%				-5%

Tabela 28:

Ajustes Para Talentos de Ladrão Devido à Destreza

Destreza	Furtar Bolsos	Abrir Fechaduras	Achar/Des. Armadilhas	Mover-se em Silêncio	Esconder-se nas Sombras
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	-	-5%	-10%	-
12	-	-	-	-5%	-
13-15	-	-	-	-	-
16	-	+5%	-	-	-
17	+5%	+10%	-	+5%	+5%
18	+ 10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+ 15%	+20%	+10%	+15%	+15%

Tabela 29:

Ajustes aos Talentos de Ladrão Devido à Armadura

Talento	Sem Armadura	Cota Élfica*	Couro Batido/ Acolchoado
Furtar bolsos	+5%	-20%	-30%
Abrir fechaduras	-	-5%	-10%
Achar./Desarm. Armadilhas	-	-5%	-10%
Mover-se em silêncio	+10%	-10%	-20%
Esconder-se nas sombras	+5%	-10%	-20%
Ouvir ruídos	-	-5%	-10%
Escalar muros	+10%	-20%	-30%
Decifrar linguagens	-	-	-

* Bardos (apenas), em cota malha não-élfica sofrem uma penalidade adicional de -5%.

Tabela 30:

Multiplicador de Dano Por Ataque Pelas Costas

Nível do Ladrão	Multiplicador de Dano
1-4	x2
5-8	x3
9-12	x4
13 ou +	x5

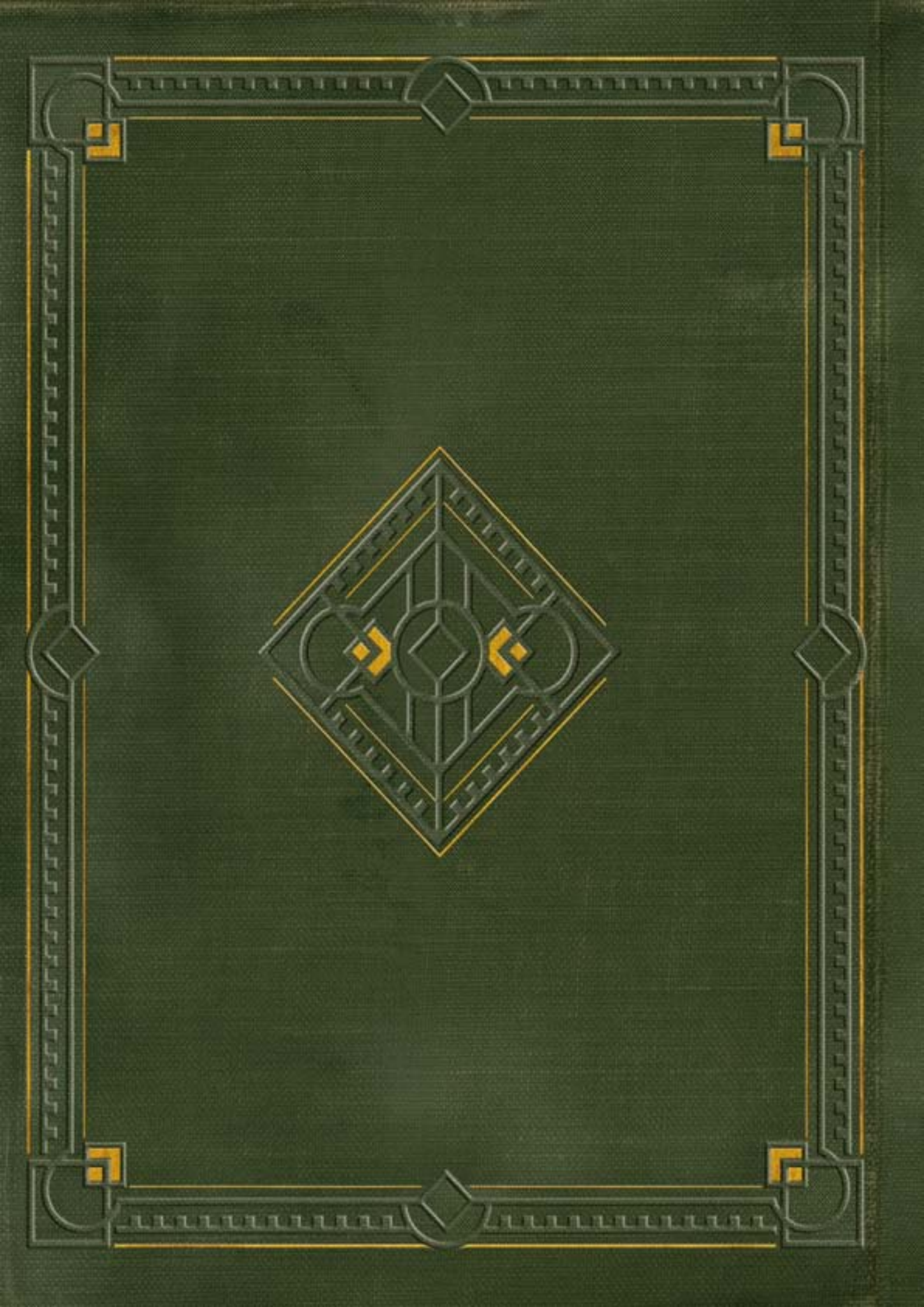
Tabela 33:

Talentos de Bardo

Escalar Muros	Ouvir Ruídos	Furtar Bolsos	Decifrar Linguagens
50%	20%	10%	5%

Tabela 43:

Capital Inicial de Personagens

Grupo de Personagens	Tipo de Dado
Guerreiro	5d4 x 10 po
Arcano	(1d4 + 1) x 10 po
Ladino	2d6 x 10 po
Sacerdote *	3d6 x 10 po

* Sacerdotes só podem usar o dinheiro para adquirir equipamentos e mercadorias. Uma vez que tiver comprado tudo o que necessita, terá que devolver o restante do dinheiro aos seus superiores (já que seu equipamento é pago pela ordem religiosa a que pertence) e guardar apenas algumas moedas para si. Sacerdotes não podem em emprestar parte do seu capital inicial para outros personagens.